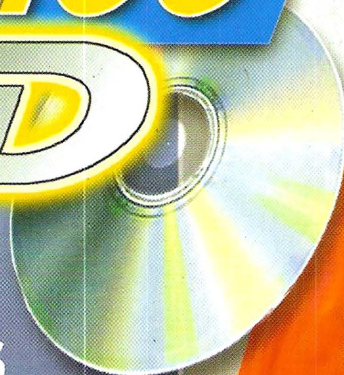
10 Jahre Blizzard
Happy Birthday: Die Kultfirma feiert Jubiläum. Feiern Sie mit!

Die Topware-Pleite
Hintergrund-Report: Was wird jetzt aus Earth 2150 & Co.?

04/2001 DM 9,99
bfr 235,- dkr 44,- FF 38,- Dr 1.900,- Lit 11.300
sfr 9,90 hfl 12,80 öS 80,- Lfr 235,- ptas 970,-

PC Games DVD





SPIELBARE EXKLUSIV-DEMO
Desperados

22 SPIELBARE DEMOS: NBA Live 2001, Giants, Gothic, Wer wird Millionär?, Ducati World Challenge und viele mehr!

14 BRANDHEISSE VIDEOS: F1 Racing, Black & White, Undying, Die Siedler 4, Völker 2, Gangsters 2 und viele mehr!

Black & White

So gut ist es wirklich: 12 Test-Seiten über DAS Spiel des Jahres! Extra im Heft: Tipps & Tricks-Booklet!

Die Siedler 4

Mega-Test und Profi-Tricks auf 16 Seiten!

F1 Racing

Noch besser als Grand Prix 3!

Undying

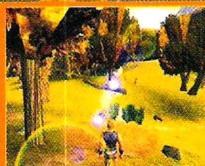
Prächtiger 3D-Schocker!





Sudden Strike Add-Ons

Aufgeklärt: Verwirrung um die Zusatz-CDs.



Gothic

Schön wie Ultima 9?
Das Rollenspiel im Test!
Mit Video und Demo!

JETZT NOCH BESSER!

PC Games DVD

EXKLUSIV-DEMO:
Desperados

Spielbare Mega-Demo-Mission des Wildwest-Strategiespiels.

Mehr als drei Stunden Spielspaß!



BLACK & WHITE-EXTRA

Im Heft: 48-Seiten-Booklet mit Tipps, Tricks und Strategien zum Spiel des Jahres!

GROSSES FRÜHJAHRS-GEWINNSPIEL

PC Games verlost Hunderte von Preisen im Gesamtwert von über 50.000 Mark!



HAUPT-PREIS:
Eine echte Ducati Monster!

Schau'n Sie sich DAS mal an...

Montag | 29. Januar 2001

Die User von Europas größtem Online-Meinungsportal Ciao.com wählen PC Games mit sagenhaften 43,2 Prozent zu Deutschlands beliebtestem PC-Spielemagazin – die Redaktion sagt Dankeschön.

Freitag | 09. Februar 2001

Peter Molyneux lässt es sich nicht nehmen und bringt die **Black & White**-Testversionen höchstpersönlich bei PC Games vorbei: Bei Sandwiches und einem Mineralwässerchen zeigt er das, was in über vier Jahren bei Lionhead herangereift ist. Unsere Tipps-&-Tricks-Abteilung arbeitet Tag und Nacht an einem Booklet, das Ihrer PC Games beiliegt und Sie in die Geheimnisse von **B&W** einführt.

Montag | 12. Februar 2001

Produktionsbeginn: PC Games hat seit heute ein nigelnagelneues Design, eine übersichtlichere Struktur, einen Auf-einen-Blick-Wertungskasten, frische Awards, ein noch umfangreicheres Testcenter, auskunftsfreudige Symbole – und eine hochmotivierte Redaktion (bitte betrachten Sie dazu die unten stehende Abbildung), die mächtig gespannt ist auf Ihr Feedback. Schreiben Sie uns!

Donnerstag | 15. Februar 2001

Die Siedler 4 steht im Laden: Drei Viertel aller Mehrspielermodi fehlen, das Spiel läuft instabil, wir finden etliche Bugs. Die einstimmige Entscheidung der Redaktionskonferenz: kein PC-Games-Award, Wertung deutlich unter der „Schmerzgrenze" von 80 %.

Freitag, | 16. Februar 2001

Der erste **Siedler 4**-Patch ist da – weniger Bugs, kaum noch Abstürze, dafür kann man keine Spielstände laden. Verzweifelte, ja wütende **Siedler 4**-Käufer wenden sich an PC Games.

Dienstag | 20. Februar 2001

Das letzte **Siedler 4**-Update vor Redaktionsschluss trifft ein. Wir können unsere mühsam ersiedelten Spielstände wieder laden. Aber: Wettsiedeln im Netzwerk geht immer noch nicht, Multiplayer-Spiele gegen Computergegner sind nicht möglich, auf Blue Bytes Game Channel werden keine Ranglisten geführt. Unsere finale Wertung? Steht auf Seite 105.

Freitag | 23. Februar 2001

Bis Mitte März – diesen Termin hat unsere Online-Abteilung fest im Visier: Dann geht die runderneuerte PC-Games-Website online. Wie bisher versorgen wir Sie im Netz mit täglich frischen News aus der Welt der PC-Spiele. Neben kritischen Tests, Vorschau-Berichten und einem großen Tipps-&-Tricks-Angebot (inklusive Cheat-Datenbank) erwartet Sie ein umfangreicher Community-Bereich mit Foren und Chat-Räumen. Dank eines komplett neuen Systems lässt es sich nun komfortabler und deutlich schneller mit Entwicklern, Redakteuren und natürlich Rainer Rosshirt plaudern. Herzlich willkommen auf www.pcgames.de!

Einen frühlingsfrischen März und viel Vergnügen mit der „neuen" PC Games wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team



Inhalt 4/2001

Aktuelles

Reportage

Vorschau



C&C: Renegade
Der actionlastige Ableger der Strategie-serie kommt gut voran, wie unsere Vorschau beweist. Lesen Sie alles über die Neuerungen ab Seite 60.

Test

AKTUELLES

Noch mehr Stimmung bei den Sims: Mit dem neuen Add-On lässt es Maxis richtig krachen!

Die Sims Hausparty S. 10

REPORTAGE

Feedback S. 26

Unsere Leser haben das beste Sportspiel und den beliebtesten Hersteller gewählt: Wer kann EA Sports das Wasser reichen?

VORSCHAU

Besser als Team Fortress 2? Lesen Sie unsere Vorschau!

Operation Flashpoint S. 54



Gothic
Endlich ist die deutsche Rollenspiel-Hoffnung fertig. Lesen Sie alles über Stärken und Schwächen ab Seite 132.

Hardware

Service

TEST

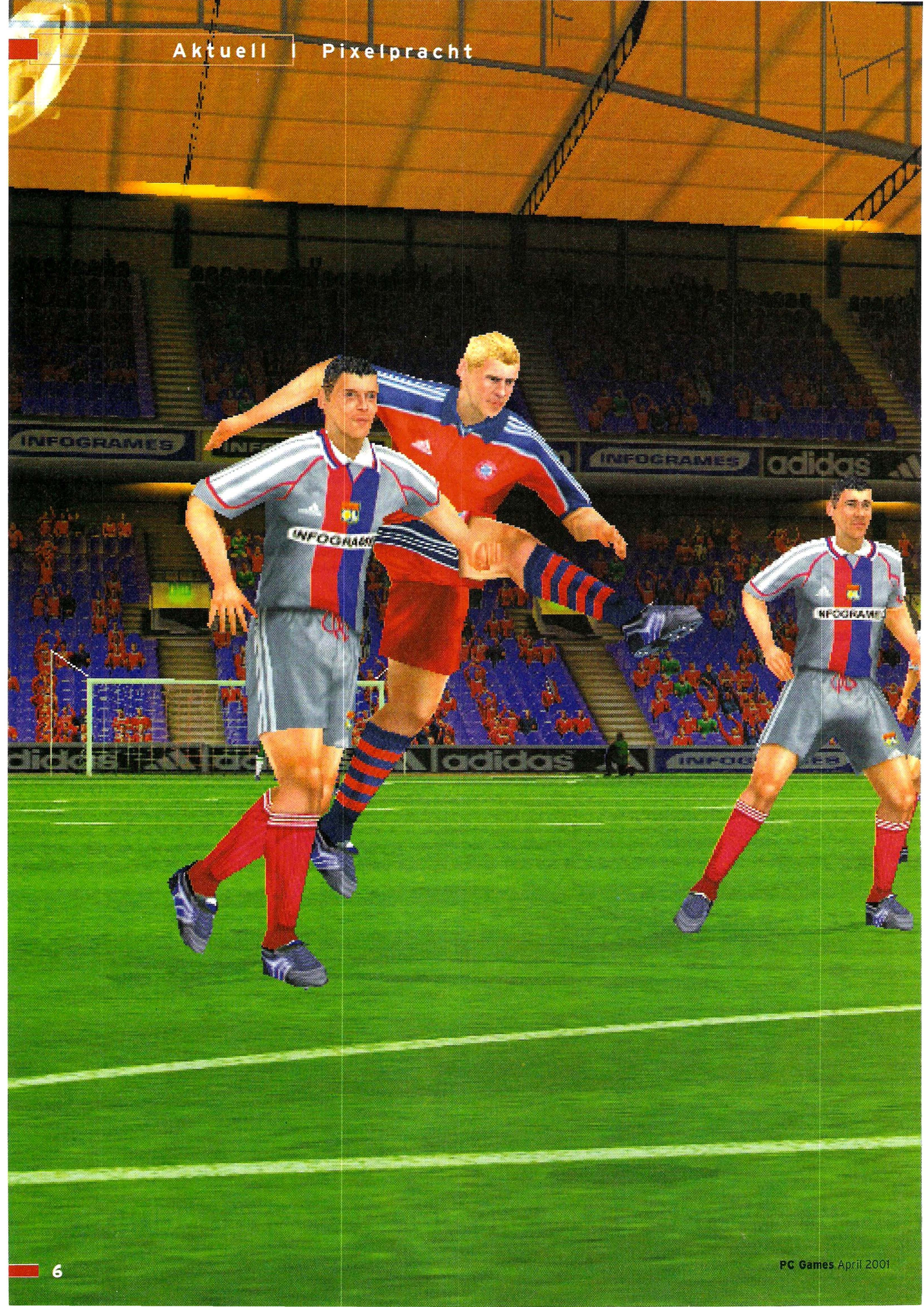
Black & White
Endlich im Test: Kann der Strategie-Mix den hohen Erwartungen gerecht werden? Lesen Sie alles auf zwölf Seiten! S. 80

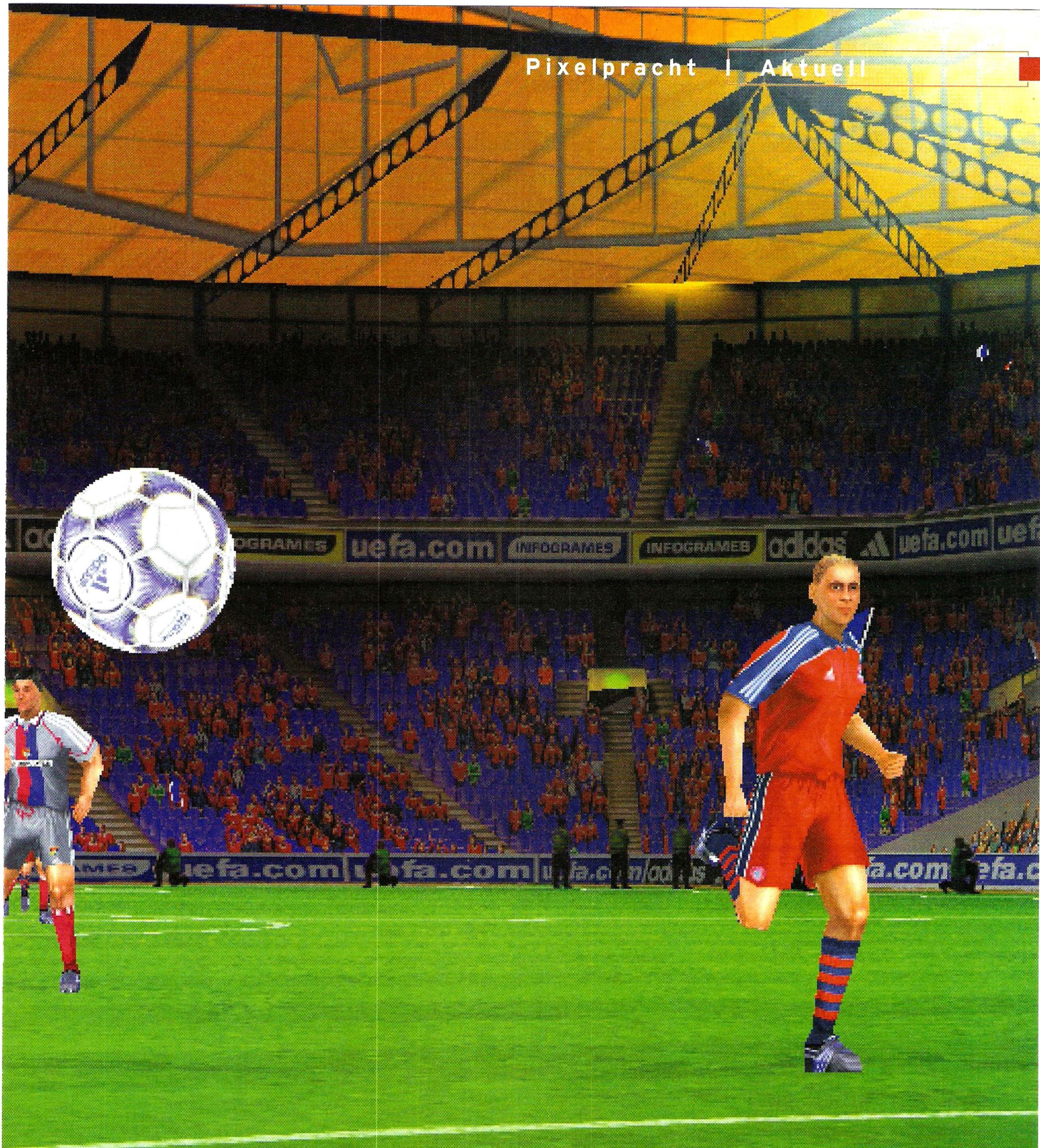
TIPPS & TRICKS

Die Siedler 4
S. 159 Den ersten Patch haben wir auf der aktuellen CD, die nötigen Tipps auf zehn Seiten in diesem Heft.

HARDWARE

Grafikchips
Schwerpunkt: Welche Grafikchips eignen sich am besten für Ihren PC? Wir sagen es Ihnen! S. 196


INFOGRAMES
INFOGRAMES
adidas
INFOGRAMES
INFOGRAMES
adidas



UEFA Challenge

Die Fußballspezialisten von Infogrames arbeiten derzeit an den letzten Details ihrer ambitionierten Sportsimulation **UEFA Challenge**. Was Optik und Spielbarkeit angeht, orientierten sich die Franzosen an EA Sports' **FIFA 2001** und wollen das Referenzspiel in allen Bereichen überflügeln. Während einer Probepartie, bei der diese spektakuläre Aufnahme von Bayern-Kapitän Effenberg entstand, konnten wir uns einen ersten Eindruck von den inneren und äußeren Qualitäten von **UEFA Challenge** verschaffen. Weitere Infos zum Spiel finden Sie im Sport-Vorschauteil auf Seite 75.

Entwickler............................ Infogrames Anbieter................................ Infogrames

MEINUNG
FLORIAN STANGL

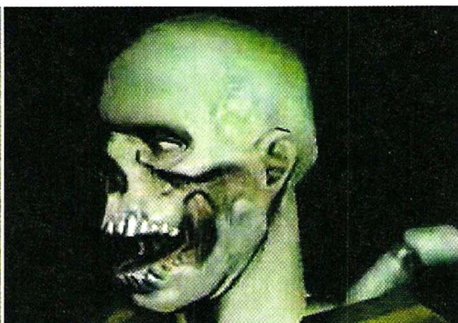


Das Ende der Joysticks: Nächstes Jahr wird es nur noch Lenkräder, Mäuse und Gamepads geben.

Ist es noch jemandem aufgefallen? Immer weniger Spiele unterstützen Joysticks. Beispiele gibt es genügend: Black & White, Die Siedler 4, Diablo 2, Clive Barker's Undying, No One Lives Forever – hat die irgendwer mit Joystick gespielt? Nö, natürlich nicht. Und sage mir jetzt keiner, dass man diese Titel auch gar nicht mit einem der einst beliebten Steuerknüppel bedienen könne! Genau da liegt nämlich der Hase im Pfeffer beziehungsweise der Düsenjet in der Abstellkammer: Es gibt einfach so gut wie keine Spiele mehr, die sich für diese Art von Eingabegerät eignen. Die Zahl der Flugsimulationen sinkt, auch wenn es nicht jeder wahrhaben will. Die zwei, drei Titel in diesem Jahr werden weder den mausverwöhnten Strategiespieler noch den tastaturbenutzenden Sportspieler hinterm DVD-ROM hervorlocken. Und der Hardware-Industrie fallen die Umsätze weg.
Ich prophezeie an dieser Stelle: Bis Ende 2001 werden die letzten neuen Joysticks für die kommenden Jahre erscheinen. Microsoft pusht lieber den Strategic Commander für die riesige Fangemeinde der Strategie-Fans, diverse Hersteller bauen immer bessere Lenkräder mit immer besseren Force-Feedback-Effekten und auch die Kampfmäuse der Actionspieler werden immer exakter. Dennoch kein Grund, den alten Joystick auf den Müll zu werfen. Spielen Sie doch mal Unreal mit dem Steuerknüppel – eine Mordsgaudi für jede Party! Da können sogar Konsolenspieler mithalten, die sonst mauslos ihr Dasein fristen. Die gute, alte Schubkontrolle taugt vielleicht noch zum Armmuskeltraining, wobei die Ruderpedale eher für Fahranfänger zum Koordinationstraining nützlich sind. Liebe Flugsimulanten, bevor ihr mich jetzt kreuzigt: Ich kann doch auch nix dafür, dass eure Lieblingsspiele außer euch keiner mehr will! Haltet eure Sticks in Ehren und schaut euch nach anderen Genres um ...

FLORIAN STANGL







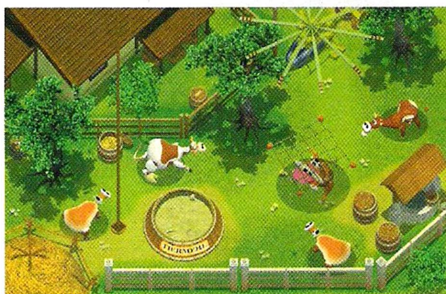


DÜSTER UND BEDROHLICH Die Screenshots deuten die finale Qualität der Doom-3-Engine an und stammen vorläufig von einem Macintosh-Rechner.

DOOM 3

Erste Bildschirmfotos

Im Rahmen einer Präsentation auf der MacWorld-Messe in Tokio hat id-Chefprogrammierer John Carmack in Echtzeit berechnete Szenen aus der Engine des 3D-Shooters **Doom 3** gezeigt. Primär sollte das Video die Leistungsfähigkeit der GeForce-Grafikkarten im Zusammenspiel mit einem Power Mac verdeutlichen. Gleichzeitig gewährte die Vorführung aber auch Einblicke in das, was die PC-Spieler in der nächsten PC-Egoshooter-Generation erwartet: Zu sehen waren unglaublich detaillierte und realistisch animierte Gesichtszüge sowie Echtzeit-Kamerafahrten durch düstere Levels. Bis zum Erscheinen des eigentlichen Spiels werden sich die Carmack-Fans aber noch gedulden müssen: Bisher gibt es neben Andeutungen, dass Fans noch dieses Jahr spielen könnten, kein offizielles Erscheinungsdatum.



KOCH MEDIA VERULKT RINDER

BSE-Bomber

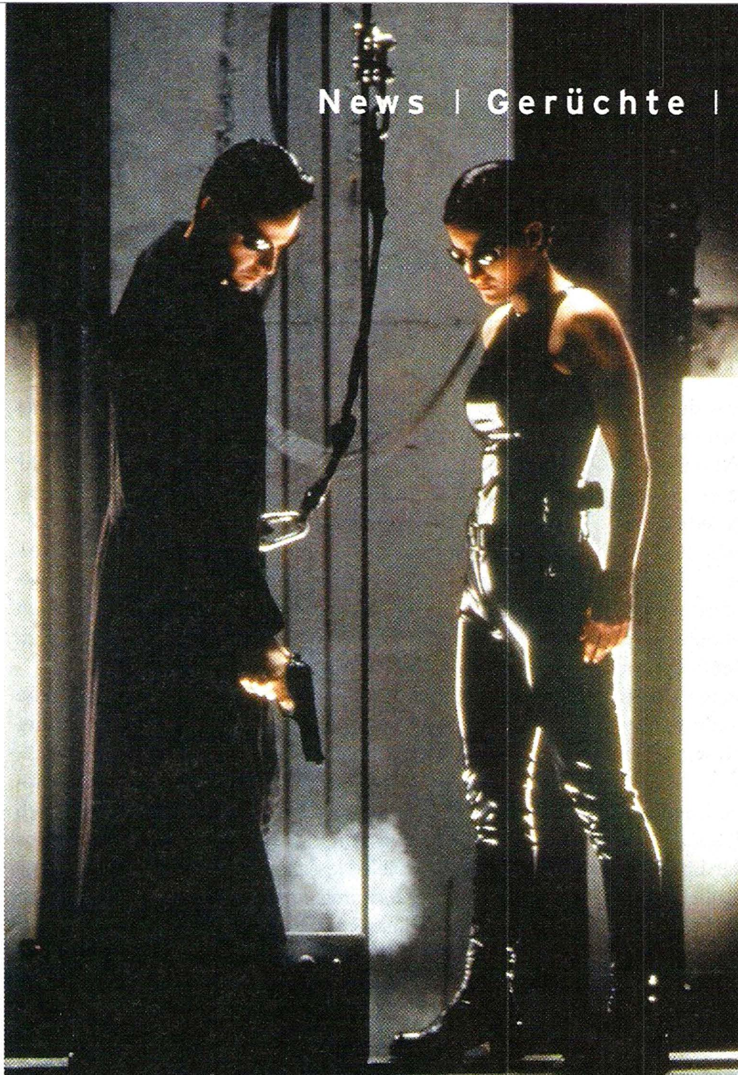
Von einem Hubschrauber aus wird man in **BSE-Bomber** zappelnde Rinder via Lasso aus ihren Herden trennen und Tiermehltröge zerschießen müssen. „Realsatire" sieht der Hersteller darin. Im März soll eine Demo erscheinen.

BLACK & WHITE

Lionhead hat fertig

Nach rund vier Jahren Entwicklungszeit ist Peter Molyneux' Endlosprojekt **Black & White** (Test ab Seite 80) endlich fertig. Zum Beweis hielten die Entwickler am 23. Februar müde, aber glücklich, einen Zettel in die Webcam, auf dem ein stolzes „Done" („Fertig") prangte. Uhrzeit laut Foto: 6:44 morgens! Als Erscheinungstermin gilt immer noch der 6. April 2001.





ERFOLGSAUSSICHTEN
Alleine in Deutschland hat Matrix über 50 Millionen Mark eingespielt und gilt zudem als eines der erfolgreichsten DVD-Videos.

LIZENZPOKER ENTSCHIEDEN

Wer macht die Matrix? Shiny!

Erst ein Gerücht, jetzt Fakt: Interplay hat sich die Computerspiel-Rechte am erfolgreichen Action-Streifen **Matrix** gesichert. Shiny Entertainment (**MDK 2**, **Messiah**) soll sich unter der Leitung von Chef-Entwickler Dave Perry um die PC-Umsetzungen kümmern, wird parallel aber auch an Versionen für Sonys Playstation 2 arbeiten. Zuerst will man ein Science-Fiction-Actionspiel entwickeln, das aus der Third-Person-Perspektive (à la **Tomb Raider**) gespielt wird. Dem Vernehmen nach strebt Interplay eine zeitgleiche Veröffentlichung des Spiels mit der Kinopremiere von **Matrix 2** an, die für Anfang 2002 geplant ist.

WORMS-MEISTERSCHAFT

Wer wird Meister?

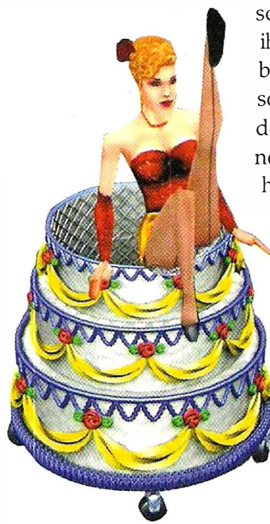


Gleich in acht deutschen Städten finden die **Worms**-Turniere statt, die Virgin Interactive in Zusammenarbeit mit PC Games in den Cyberbars der Karstadt-Warenhäuser veranstaltet. Die vier geschicktesten Befehlshaber erhalten neben Ruhm und Anerkennung Preise im Gesamtwert von 20.000 DM. Auf www.pcgames.de können Sie sich bis zum 17. März 2001 anmelden.

DIE SIMS

Hausparty-Add-On

Neue Details zu **Die Sims: Hausparty**: Obwohl die zweite Zusatz-CD nach **Das volle Leben** keine neuen Karrierezweige enthalten wird, können Ihre Schützlinge nun dank ausschweifender Feiern ihre Sozialkontakte besser pflegen und somit leichter befördert werden. Zu den neuen Objekten gehören das Lagerfeuer, an dem bis zu acht Sims miteinander warm werden können, sowie eine Überraschungsriesentorte mit pikanter Füllung.



Ubi Soft kauft Blue Byte

Ubi Soft expandiert weiter: Durch den Kauf der Mülheimer Firma Blue Byte erweitern die Franzosen ihr Sortiment um bekannte Serien wie Die Siedler und Battle Isle. Diese sollen künftig auch für andere Plattformen, etwa die Playstation 2, umgesetzt werden.

Namensstreit um Xbox

Unerwartete Probleme für Microsoft: Die Rechte für den Begriff Xbox ließ sich bereits 1999 eine gleichnamige Firma schützen. Gibt es keine einvernehmliche Lösung, droht Microsoft ein Gerichtsverfahren – was damit enden könnte, dass die PC-verwandte Spielekonsole umbenanntwerden muss.

Strategie fürs Handy

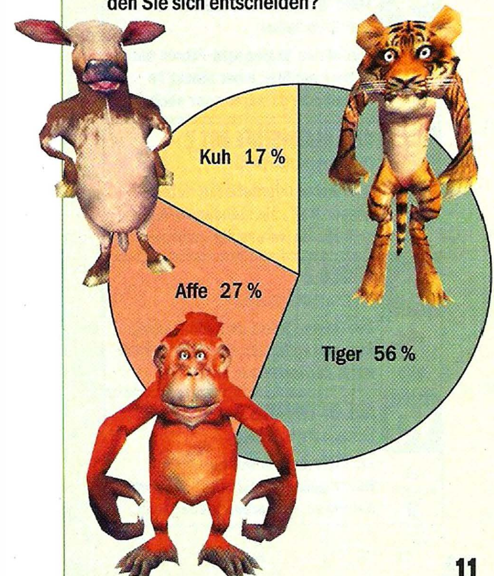
Jowood entwickelt eine Technologie, mit der die externe Steuerung von PC-Spielen über Handys ermöglicht wird. Das Verfahren verwendet das WAP- sowie UMTS-Protokoll und soll erstmals bei Der Industriegigant 2 eingesetzt werden.

Lara auf dem Handy?

Nach Ubi Soft bieten weitere Hersteller Computerspiele für Handys auf Basis der WAP-Technologie an: Eidos startet in Zusammenarbeit mit Nokia noch in diesem Halbjahr mit dem Strategiespiel Gangsters und plant vier zusätzliche Varianten auf Basis bestehender oder neuer Titel.

Umfrage des Monats

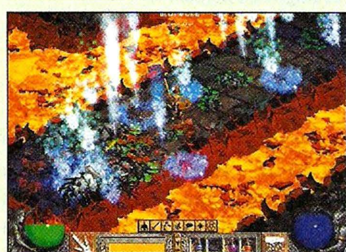
Für welches Black-&-White-Tierbaby werden Sie sich entscheiden?



PC-Games-Lesercharts

Die Lesercharts werden präsentiert von: ameplay THE GATEWAY TO GAMES

Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Wir finden heraus, was auf den Monitoren der PC-Games-Leser tatsächlich läuft.



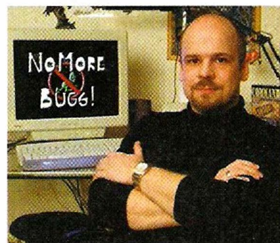
Platz	Vormonat	Spiel
1	–	**DIABLO 2** (Blizzard/Havas Interactive) Zehn kleine Teufelsjäger wollten sich mal freun, drum gingen Sie ins Battle.net, da warens nur noch neun.
2	8	**BALDUR'S GATE 2: SCHATTEN VON AMN** (BioWare/Virgin Interactive) Neun kleine Dunkelelfen fielen in nen Schacht, einer sah das Monster nicht, da warens nur noch acht.
3 NEU	–	**HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE** (CounterStrike.net/Havas Interactive) Acht kleine Clan-Mitglieder habens wild getrieben, einer wurd' dabei erlegt, da warens nur noch sieben.
4	12	**FIFA 2001** (EA Sports/Electronic Arts) Sieben kleine Mittelstürmer machten dumme Gags, einer hat sich tot gelacht, da warens nur noch sechs.
5	19	**UNREAL TOURNAMENT** (Epic/Infogrames) Sechs kleine Fraggerinnen strickten ein Paar Strümpf, die eine fand die Wolle nicht, da warens nur noch fünf.
6	13	**COLIN MCRAE RALLY 2.0** (Codemasters) Fünf kleine Copiloten feierten mit Bier, einer kam vom Klo nicht wieder, da warens nur noch vier.
7 NEU	–	**TONY HAWK'S PRO SKATER 2** (Neversoft/Activision) Vier kleine Skateboard-Fahrer waren schwer wie Blei, einer steckt im Schlagloch, da warens nur noch drei.
8	4	**C&C: ALARMSTUFE ROT 2** (Westwood/Electronic Arts) Drei kleine Infanteristen riefen: „Feuer frei", sie standen vorm Kanonenrohr, da warens nur noch zwei.
9	10	**DIABLO 2** (Blizzard/Havas Interactive) Zwei kleine Seeräuber, die tranken Rum und Wein, der eine stürzte über Bord, der andre war allein.
10	9	**AGE OF EMPIRES 2** (Ensemble Studios/Microsoft) Ein Rittersmann wollt grad nach Hause gehn, neun Jungfrauen kamen auf ihn zu, da warens wieder zehn.

INTERVIEW

„Wir rufen zu **Kauf-Boykotten** auf!"

PC Games: Was war der ausschlaggebende Anlass zur Gründung von NoMoreBugs?

Schaffner: **Patrizier 2** von Ascaron – das hatte jede Menge Plotstopper-Bugs und es fehlten Funktionen, die im Handbuch beschrieben waren. Als die Service-Leute von Ascaron dann in ihrem Forum arrogant behaupteten, dass diese Probleme durch fehlerhaft konfigurierte Systeme der Käufer entstehen, war das Fass voll.



MARCUS SCHAFFNER Initiator der Internet-Initiative NoMoreBugs (www.nomorebugs.de)

PC Games: Welche Ziele verfolgt ihr mit eurer Initiative NoMoreBugs?

Schaffner: In erster Linie wollen wir erreichen, dass die Spielehersteller besser ausgetestete Software auf den Markt bringen. Es kann nicht sein, dass ich nach Kauf eines eben gerade erschienenen Spiels zuerst einen Patch aus dem Internet ziehen muss, damit dieses zumindest einigermaßen stabil läuft.

PC Games: Wie reagieren die Spielehersteller auf eure Initiative?

Schaffner: Bis jetzt werden wir konsequent ignoriert.

PC Games: Welche drei Spiele sind nach eurer Erfahrung die Rekordhalter in Sachen Bugs?

Schaffner: **Ultima 9, Ultima Online** sowie **Anstoß 3**.

PC Games: Was fordert ihr künftig von den Herstellern der Spiele?

Schaffner: Es muss Schluss gemacht werden mit der aktuellen Politik, den Kunden als kostenlosen Beta-Tester zu missbrauchen.

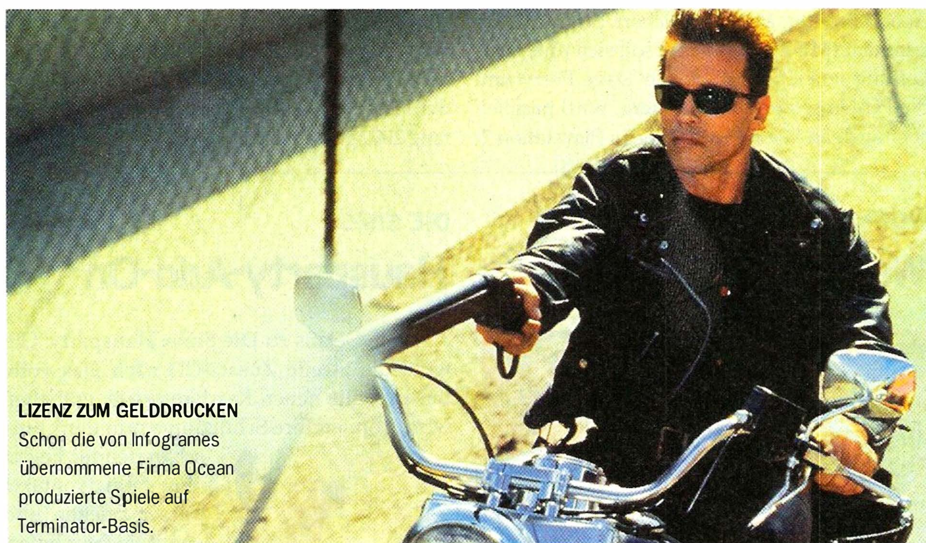
PC Games: Wie sehen eure Zukunftspläne für NoMoreBugs aus?

Schaffner: Wir werden einen NoMoreBugs!-Award an Spiele vergeben, die sich von Anfang an ohne Patch problemlos spielen lassen, und werden außerdem eine Zusammenarbeit mit den Spieleherstellern anstreben. Des Weiteren werden wir zu Kauf-Boykotten von Spielen der Hersteller, die allgemein als schwarze Schafe bekannt sind und die sich nicht kooperativ zeigen, aufrufen.

PC Games: Glaubt ihr, dass durch die schnelle Bereitstellung von Patches und Updates via Internet die Bug-Flut zugenommen hat?

Schaffner: Auf jeden Fall.

PC Games: Vielen Dank für das Gespräch!



LIZENZ ZUM GELDDRUCKEN
Schon die von Infogrames übernommene Firma Ocean produzierte Spiele auf Terminator-Basis.

INFOGRAMES SCHNAPPT SICH DIE LIZENZ

Terminator-3-„Äkschn"

Zehn Jahre ist es her, dass **Terminator 2** in den Kinos anlief. Jetzt, da das Erscheinen des dritten und vierten Teils bevorsteht, reißen sich die Spielehersteller um die Filmlizenzen. Angeblich hat der französische Anbieter Infogrames neun bis zehn Millionen Dollar für die Rechte an den beiden neuen **Terminator**-Filmen geboten, in denen wieder Arnold Schwarzenegger die Hauptrolle übernehmen wird. An die Stelle von Regisseur James Cameron tritt John McTiernan, der für Schwarzenegger-Streifen wie **Predator** oder **Last Action Hero** verantwortlich zeichnete.



GRAFIK-TURBO
Elsa hat bereits Vorabmuster auf Basis von Nvidias GeForce3 produziert.



GEFORCE3

Nvidias neuestes Kraftwerk

Auf der MacWorld Expo in Tokio haben die 3D-Spezialisten von Nvidia ihr neuestes Wunderwerk vorgestellt. Dank der Nfinitefx-Engine soll der GeForce3 bis zu dreimal schneller sein als das Topmodell der GeForce2-Generation. Dabei setzen die Entwickler nicht nur auf rohe Prozessor-Power, sondern führen auch neue 3D-Techniken ein, etwa Pixel Shaders, mit denen sich Texturen mit Tiefenwirkung erzeugen lassen sollen. Bleibt die Frage, mit welchen Spielen man so viel Leistung aus den im März erscheinenden Mega-Grafikkarten (Kosten: rund 1.300 Mark) herauskitzeln will – aktuelle Titel nutzen selbst die Fähigkeiten der GeForce2 kaum aus.

MOORHUHN 2

Winter-Add-On

Unter www.mohrhuhn.de bietet Phenomedia eine Fortsetzung der Federvieh-Jagd zum kostenlosen Download an: In der leicht verspäteten Winter-Edition flattern Hennen durch Schneestürme. Wer lieber nascht als ballert, greift ab diesem Frühjahr zu den Fruchtgummi-Moorhühnern, die Haribo auf den Markt bringt.





GAME ON! TV

Neue TV-Show

Schon jetzt zappen Spiele-Fans montags bis freitags um 22 Uhr auf NBC Europe, um ja nicht **Giga Games** zu verpassen. Seit dem 3. März informiert Sie außerdem **Game On! TV** auf dem gleichen Sender eine Stunde lang rund ums Thema PC- und Videospiele – mit Tests, Interviews und vielem mehr. Moderator Malte Höch begrüßt Sie jeden Samstag ab 19 Uhr.

JACQUES VILLENEUVE

Trennungsgrund: Computerspiele?

Kylie Minogues Schwester Dannii, Starlet aus Berufung, hat Formel-1-Rennfahrer Jaques Villeneuve den Laufpass gegeben. Ihre Gründe ließ sie via Klatschpresse verbreiten: Statt Partys zu besuchen, habe Jacques „stundenlang Rollenspiele im Netz gespielt". Obwohl es aufgrund des nebenstehenden Bildes so aussehen mag: An Ubi Softs **F1 Racing Championship** hat es nicht gelegen, auch wenn Herr Villeneuve sich offensichtlich in Sektlaune befindet.



Baphomet's Fluch 3

Revolution Software werkelt bereits fleißig am dritten Teil von Baphomet's Fluch, der den Untertitel The Sleeping Dragon trägt. Nähere Details zum kommenden Adventure sind noch nicht bekannt.

Take 2 übernimmt Neo

Seit 31. Januar gehört Neo Software (Die Völker) zu Take 2. Die Österreicher werden weiterhin als Entwicklungsstudio agieren und sich um Lokalisierungen von Spielen für den deutschen Sprachraum kümmern.

Neun Millionen Raymans

Seit 1995 verkaufte Ubi Soft plattformübergreifend mehr als neun Millionen Exemplare der verschiedenen Rayman-Spiele. Ein drittes Jump-&-Run-Abenteuer um den knuffigen Vorzeigeheld ist bereits in der Mache.

Virtuelles Girls Camp

Die Heulbojen-Show als Spiel. In Girls Camp kontrollieren Sie eine der zehn Kandidatinnen und müssen mit verbalen Attacken, Torten- und Schlammschlachten Ihre Konkurrentinnen aus dem Ferien-Bungalow ekeln.

AoE-Designer wird aktiv

Brian Sullivan, Gründungsmitglied der Ensemble Studios (Age of Empires), hat eine eigene Spielefirma mit dem Namen Iron Lore ins Leben gerufen. Zusammen mit seinem Entwickler-Team bastelt er zunächst an einer geheimen Mischung aus Action, Rollenspiel und Adventure. Erste Informationen sind zur E3 im kommenden Mai zu erwarten.

TOP 10 DEUTSCHLAND

1	-	WER WIRD MILLIONÄR?
2	NEU	DIE SIEDLER 4
3	▼ 2	DIE SIEDLER 3
4	▲ 9	AMERICA
5	NEU	MECHWARRIOR 4 - VENGEANCE
6	▼ 5	6. HALF-LIFE (DT.) GENERATION PACK 2
7	▼ 6	7. DIE SIMS: DAS VOLLE LEBEN
8	▼ 7	8. AGE OF EMPIRES
9	▲ 13	9. COSSACKS: EUROPEAN WAR
10	▼ 4	10. PATRIZIER 2

Nikita als Actionspiel

Infogrames plant für dieses Jahr eine Umsetzung der Fernsehserie Nikita. In der Rolle der Agentin oder Ihres Ausbilders Michael bekämpfen Sie in sechs Missionen eine Terroristen-Organisation.

Giana-Sisters-Remix auf CD

Chris Hülsbecks Titelmelodie zum C64-Klassiker ist jetzt unter dem Titel Giana Sisters 2001 als Single-CD erhältlich. Neben einem Medley aus der Originalmusik enthält der Silberling drei Techno-Mixe.

Und nun zur Werbung ...

Die Leser von PC Games verleihen Monat für Monat den ADward für die originellste Anzeige. Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete!

Platz 1

Bundesliga Manager X (Software 2000)



Jeder hält sich für was Besseres, hier wird es auch zur Schau gestellt: Mit der Plakatkampagne liegt der **Bundesliga Manager X** auf Platz 1 unserer Umfrage.

Platz 2

Free & Easy (E-Plus)

Daumen hoch: E-Plus wapt sich trotz Fingerverband auf den zweiten Rang.

Platz 3

ClubPlanet (Planet Interkom)

Bronze! Ob der Typ mit dem Propeller auf dem Kopf deshalb so verrückt schaut?

Und so machen Sie mit:

Schreiben Sie Ihren Favoriten (Hersteller und Seitenzahl genügen) auf eine Postkarte und senden Sie diese an:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games, Stichwort: ADward, Roonstr 21, 90429 Nürnberg
Einsendeschluss: 22. März 2001



GRAFIKPRACHT Dank GeForce3-Unterstützung sieht Aquanox bahnbrechend aus.

AQUANOX MIT GEFORCE3-SUPPORT

Grafikpracht aus Deutschland

Kaum wurden die ersten Bilder von **Doom 3** auf einer GeForce3-Karte gezeigt, schieben die Entwickler von **Aquanox** neue Screenshots zu ihrem Unterwasser-Epos hinterher. Das wäre an sich nichts besonderes, würden diese nicht ebenfalls dem Chip einer brandneuen GeForce3-Karte entspringen. Und was da zu sehen ist, darf getrost als bahnbrechend bezeichnet werden. Oben stehendes Bild entstammt keinem Grafikprogramm, sondern tatsächlich dem laufenden Spiel. Das beschwören zumindest die Entwickler von Massive.



AUFPOLIERTE OPTIK Im Add-On sollen Sie auch schneebedeckte Häuserdächer bewundern dürfen.

PATRIZIER 2-ADD-ON

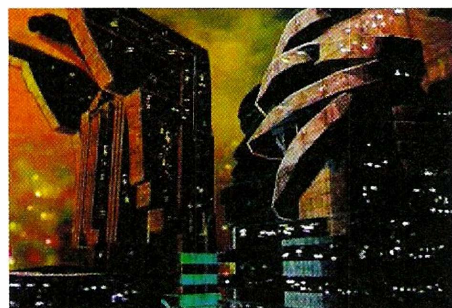
Erste Details

Der große Erfolg macht's möglich: Ascaron bereitet eine Zusatz-CD zur Handelssimulation **Patrizier 2** vor. Neben neuen Städten wird es Jahreszeitenwechsel geben, der für eingeschneite Städte im Winter und blühende Landschaften im Sommer sorgt. Außerdem macht das Erweiterungspaket Angriffe von Piratenhäfen möglich, lässt den Bürgermeister Steuern erheben und erlaubt Handel mit dem Hinterland. Fans freuen sich über Denkmäler, die als Belohnung für erfolgreiche Karrieren errichtet werden.

EGOSHOOTER IN ARBEIT

Judge Dredd

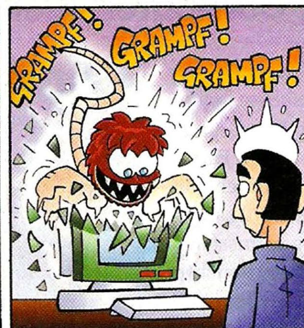
Rebellion, bekannt geworden durch **Alien vs. Predator**, entwickelt Spiele zur Comic-Reihe **2000AD**. Endzeitrichter Judge Dredd etwa, von Sly Stallone bereits auf der Kinoleinwand verkörpert, wird in einem Egoshooter auftreten. Ferner könnte er für einen Echtzeittitel eingesetzt werden.



 von MATHIAS NEUMANN

supported by GIGA.DE







space-rat@web.de

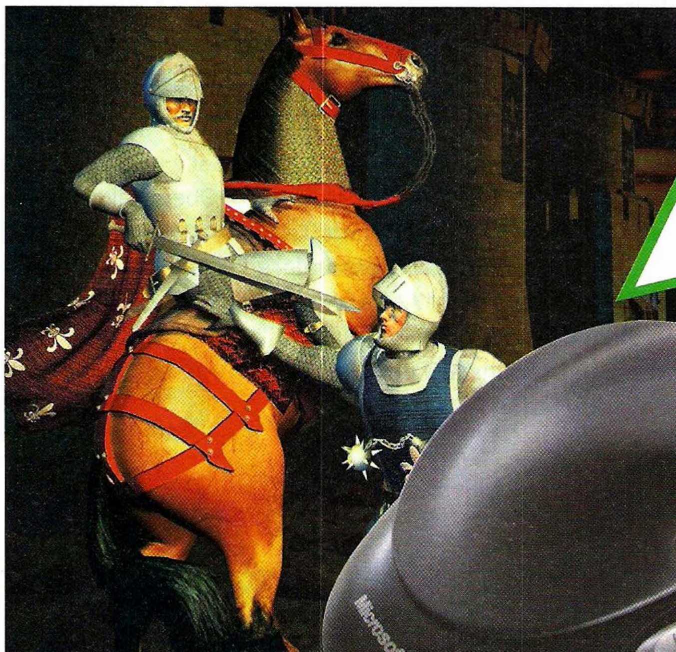
Gewinnen mit PC Games

Einen ganz frischen Look hat sie bekommen, Ihre PC Games. Aus diesem Anlass bringen wir zusammen mit namhaften Herstellern Hunderte von Preisen im Gesamtwert von über DM 50.000,- unters Volk - darunter viele wertvolle Raritäten, die es nicht im Laden zu kaufen gibt. Wie Sie ganz einfach mitmachen können, lesen Sie auf Seite 185. Die PC-Games-Redaktion wünscht Ihnen viel Glück!

Hauptpreis:
1 x Ducati Monster 600 Dark
10 x Ducati-World-Pakete



Nach längerer Auszeit gibt Konsolenspezialist Acclaim auch im PC-Bereich wieder richtig Gas: **Ducati World** heißt das rasante Motorrad-Rennspiel, das natürlich mit den erlesensten Modellen der italienischen Kultmarke aufwartet. Noch realistischer ist da nur eine echte Ducati. Acclaim hat für die PC-Games-Leser eine Original Ducati Monster 600 Dark organisiert, für die man normalerweise über 13.000 Mark auf den Tisch blättert – eine rassige Maschine, die das Herz jedes Bikers höher schlagen lässt. Zusätzlich werden zehn PC-Versionen von **Ducati World** verlost, jeweils eingewickelt in ein schickes T-Shirt.



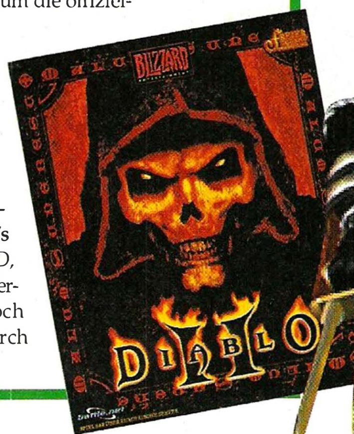
20 x Microsoft Sidewinder Strategic Commander

Das futuristisch anmutende Eingabegerät von Microsoft heißt nicht ohne Grund so: Bei Echtzeit- und Aufbaustrategiespielen bringt Ihnen der Strategic Commander mehr Bedienkomfort und einen erheblichen Geschwindigkeitsvorteil gegenüber reinen Maus-/Tastatur-Spielern. Durch sechs programmierbare, beleuchtete Schaltflächen und drei Zusatztasten haben Sie Zugriff auf bis zu 72 Befehle und Befehlsfolgen; obendrein erleichtert er zum Beispiel das Ausrichten der Kameraperspektive. Das ergonomische Design sorgt für ermüdungsfreies Spielen – auch über mehrere Stunden hinweg. Dank der Unterstützung von Microsoft dürfen demnächst 30 stolze Neu-Besitzer den Strategic Commander an den USB-Port anstöpseln und sich von den vielen Vorzügen des Geräts überzeugen.

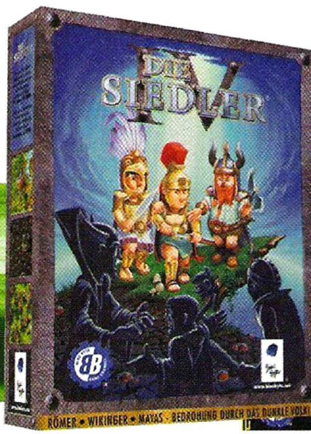


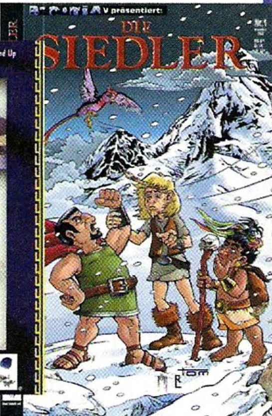
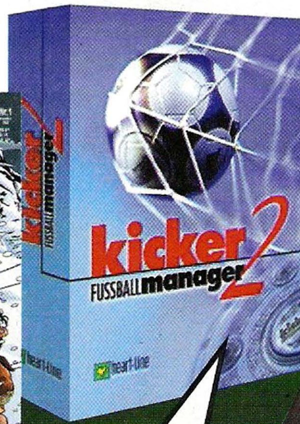
10 x Einladungen zum exklusiven PC-Games-Betatest von Diablo 2: Lord of Destruction
1 x Diablo 2 Collector's Edition

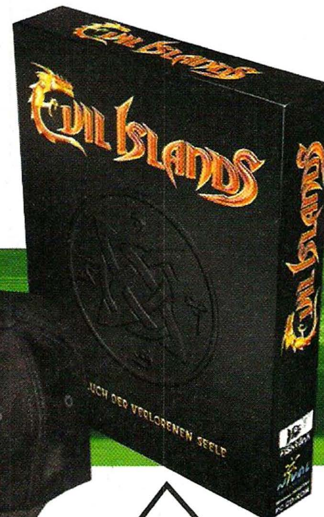
Havas Interactive macht es exklusiv für die PC-Games-Leser möglich: Wir laden zehn **Diablo 2**-Fans nach Frankfurt/Main ein, um die offizielle Zusatz-CD (erscheint im Juli) in standesgemäßer Atmosphäre einen ganzen Tag lang Probe zu spielen – und das ein bis zwei Monate vor der eigentlichen Veröffentlichung. Die zwei neuen Charaktere, Unique Items, Quests, Gegner – all das erleben Sie lange vor allen anderen **Diablo 2**-Spielern. PC Games wird exklusiv von dieser Veranstaltung berichten. Als Sahnehäubchen stellt Havas Interactive zusätzlich eine **Diablo 2 Collector's Edition** (inklusive Soundtrack-CD, Making-of-DVD, Lösungsbuch und Pen-&-Paper-Rollenspiel) zur Verfügung, die im Handel längst vergriffen ist. Noch wertvoller und einzigartiger wird dieser Preis durch die Unterschrift von Blizzard-Legende Bill Roper.







1 x Siedler-4-Fanpaket

Für echte **Siedler**-Fans hat Blue Byte ein einzigartiges Paket geschnürt – inklusive Spiel, Lösungsbuch, Sammelfiguren und Comic.

10 x Kicker Fußballmanager 2

Viele halten ihn für den derzeit besten Fußballmanager weit und breit: Zehn frisch gebackene **Kicker 2**-Besitzer dürfen ihre Mannen zum Training antreten lassen.

5 x Evil Islands
5 x Rim-Baseball-Caps

Fishtank Interactive stattet fünf Leser mit dem 3D-Rollenspiel **Evil Islands** aus. Anziehende Wirkung haben auch die fünf Baseball-Caps, die aufwendig mit dem **Rim**-Logo bestickt wurden.

1 x Ash-Figur

Film und Hauptdarsteller sind Kult – und bald kommt von THQ das gleichnamige PC-Spiel: **Evil Dead: Hail to the King**. Aus diesem Anlass hat THQ die lebensgroßen Ash-Figuren produzieren lassen – 180 cm hoch, extrem detailliert, nicht käuflich zu erwerben und inklusive der berühmt-berüchtigten Kettensäge! Wert der Figur: ca. 800 Mark, in Kürze werden Sammler dafür sicher mehr als das Doppelte bieten.

4 x Moorhuhn-Figuren
2 x Abe-Figuren
2 x Shadowman-Figuren

Wer sich seine Lieblings-Charaktere in Lebensgröße ins Haus holen möchte, ist bei der Mannheimer Firma Muckle Figuren genau richtig: Ganz neu im Angebot sind die Moorhuhn-Figuren, deren Prototypen erneut von Marc Klinnert vom Studio Oxmox stammen. Wie Sie die Schmuckstücke bestellen können, erfahren Sie unter 0621-8281395 oder im Internet unter www.mucklefiguren.de.

10 x Spiele-Gutscheine

Für jeweils 100 Mark dürfen Sie bei Gameplay, Deutschlands größtem Computer- und Videospieleversender (www.gameplay.de), nach Herzenslust shoppen gehen und sich Spiele aus dem riesigen Angebot aussuchen.





10 x Champion Surfer

Große Wellen schlägt TLC mit zehn Exemplaren von **Champion Surfer**. Dieses „Brett-Spiel" ist seit kurzem im Handel erhältlich.

15 x Patrizier-2-Pakete

Ascaron rüstet 15 PC-Games-Leser mit einer der begehrten **Patrizier**-Zipfelmützen aus und legt auch noch jeweils ein **Patrizier 2**-Spiel obendrauf.

10 x Pizza Connection 2
1 x Alu-Geldkoffer
10 x Sonnenbrille

„Preise speziale" serviert Software 2000: Zehn Mal verschicken wir die WiSim **Pizza Connection 2** sowie zehn coole Sonnenbrillen. Den formschönen Alu-Koffer gibt es einmal zu gewinnen.

5 x F1 Racing Championship
5 x F1-Ferrari-Modell von Brago
5 x F1-Racing-Championship-Polo-Shirt
5 x Pro Rally 2001 + 5 x Schraubenschlüssel-Set
10 x Elton John's Road-to-Eldorado-Soundtrack
5 x Rainbow-Six-Pakete

Gleich einen ganzen Berg rasanter Preise hat Ubi Soft für Sie: Die derzeit beste Formel-1-Simulation, **F1 Racing Championship**, ist fünf Mal zu vergeben. Schumis Ferrari im detailgetreuen Nachbau von Brago dürfen sich fünf Gewinner auf den Schreibtisch stellen. Je 100 Mark wert sind die todschicken **F1 Racing Championship**-Polo-Shirts, mit denen Sie nicht nur am Hockenheimring eine tolle Figur machen. Vielleicht gewinnen Sie auch eine von fünf **Pro Rally 2001**-Simulationen – komplett inklusive hochwertigem Schraubenschlüssel-Set. Den **Road to Eldorado**-Soundtrack von Elton John stiftet Ubi Soft zehn Mal. Für Freunde gepflegter Taktik-Shooter schnüren wir zudem jeweils fünf **Rainbow Six**-Pakete – inklusive dem **Rogue Spear Platin Pack**, einem Zippo-Feuerzeug und einem Mauspad.

3 x Technomage-Pakete

Sie sind das Traumpaar der Rollenspielwelt: Melvin und Talis, die Helden aus **Technomage** von Sunflowers. In den drei Spielepaketen enthalten sind eine Melvin-Kleinfigur, das Spiel, ein Riesenposter, der Comic, ein Lösungsbuch sowie ein Aufsteller (entweder Melvin, Talis oder die Riesen-Deko-Wand).

10 x Autobahn Raser 3

Die dritte Auflage der Rennspiel-Serie hält Hersteller Davilex zehn Mal für unsere Leser bereit.



5 x Sudden-Strike-Fanpaket

CDV stattet fünf **Sudden Strike**-Generäle mit allem aus, was man an der Echtzeitstrategie-Front so braucht. Das Fanpaket enthält eine **Sudden Strike**-Armbanduhr, ein T-Shirt, eine Kaffeetasse, eine Army-Mütze, einen Sammler-Pin, ein Megaposter und zwei Mauspads mit unterschiedlichen Motiven.

10 x Blackstar-T-Shirts
20 x Oil Tycoon
20 x Hired Team
10 x Dragonfire
10 x Jagdverband 44
10 x Traitor's Gate

Zehn Leser dürfen in die schicken Blackstar-T-Shirts schlüpfen. Außerdem stellt der Spiele-Anbieter aus Worms die besten Titel aus dem aktuellen Sortiment zur Verfügung.

5 x The-Fallen-Pakete

Koch Media beglückt **Deep Space** 9-Fans mit überdimensionalen Deko-Boxen, limitierten und nicht frei verkäuflichen Pappaufstellern sowie einem Exemplar des 3D-Actionspiels **Deep Space 9: The Fallen** – alles in jeweils einem von fünf Paketen.

1 x Chicken-Run-Radio
1 x Chicken-Run-Radiowecker
4 x Chicken-Run-Rucksäcke

Damit fallen Sie beim nächsten Shopping garantiert auf: Eidos spendiert vier abgefahrene **Chicken Run**-Rucksäcke (gefüllt mit Magnet, Figur und PC-Spiel). Damit Sie morgens stilecht aus den Federn kommen, gibt es einen witzigen **Chicken Run**-Radiowecker zu gewinnen. Obendrein sorgt das Original **Chicken Run**-Radio allein beim Anblick für gute Laune – auch dieses formschöne Schmuckstück haben wir einmal für Sie.

1 x Elite Force Special Edition
1 x Vampire Special Edition
10 x Voyager-T-Shirts
10 x Vampire-T-Shirts
10 x Away-Team-T-Shirts
5 x Away-Team-Poster

Nur noch mit Glück bekommen Sie die **Star Trek: Voyager – Elite Force Special Edition** im Handel, die im Borgwürfel ausgeliefert wird. Nicht minder rar und deshalb sehr begehrt ist die **Vampire Special Edition** in Form eines schaurig-schönen Mini-Papp-sargs. Beide haben schon jetzt einen Wert von jeweils rund 150 Mark – Tendenz steigend. Außerdem gibt's T-Shirts und Poster.



3 x Icewind-Dale-Add-On
3 x Planescape-Torment-Special Edition
3 x Herz-des-Winters-Bundle
3 x Baldur's Gate 2 - DVD-Version
10 x Black-Isle-T-Shirts + Fan-Booklets

Der Monat März steht bei Virgin ganz im Zeichen der Black-Isle-Studios, die uns bislang mit Rollenspielen wie **Baldur's Gate 1&2**, **Icewind Dale** und **Planescape: Torment** verwöhnt haben. Virgin Interactive lässt eine ganze Reihe wertvoller Preise springen: Jeweils drei Mal gibt es das **Icewind Dale**-Add-On, die **Planescape: Torment**-Special-Edition, das **Herz des Winters**-Komplettpaket sowie die **Baldur's Gate 2**-DVD-Edition zu gewinnen.

1 x Jowood-Jacke
15 x Die Völker 2
15 x Der Clou 2
10 x Die-Völker-2-Tassen
15 x M&M-Vollversionen

Als Besitzer der Original-Jowood-Jacke ziehen Sie neidische Blicke auf sich – der Wert wird auf 650 Mark taxiert. Je 15 Mal gibt's das Aufbaustrategiespiel **Die Völker 2** und die Einbruchs-Simulation **Der Clou 2**. Garantiert kein kalter Kaffee sind auch die zehn **Völker 2**-Tassen. Oder wie wär's mit 15 Vollversionen des M&M-Werbespiels?

5 x Wiggles-Wecker

Passend zum unterirdischen Zwergen-Aufbauspaß hat Innonics für die PC-Games-Leser fünf witzige **Wiggles**-Wecker im Wert von je 160 Mark ausgebuddelt.

1 x Iiyama Vision Master Pro 452

Keine Wölbung, keine Krümmung: Absolut plan ist der Bildschirm des 19-Zoll-Monitors, den Iiyama seit kurzem anbietet. Im Inneren steckt eine hochwertige Mitsubishi Diamontron NF-Bildröhre. Wer den Top-Bildschirm nicht bei PC Games gewinnt, kann seinen Augen etwas Gutes tun und ihn für 1.099 Mark im Fachhandel erwerben.

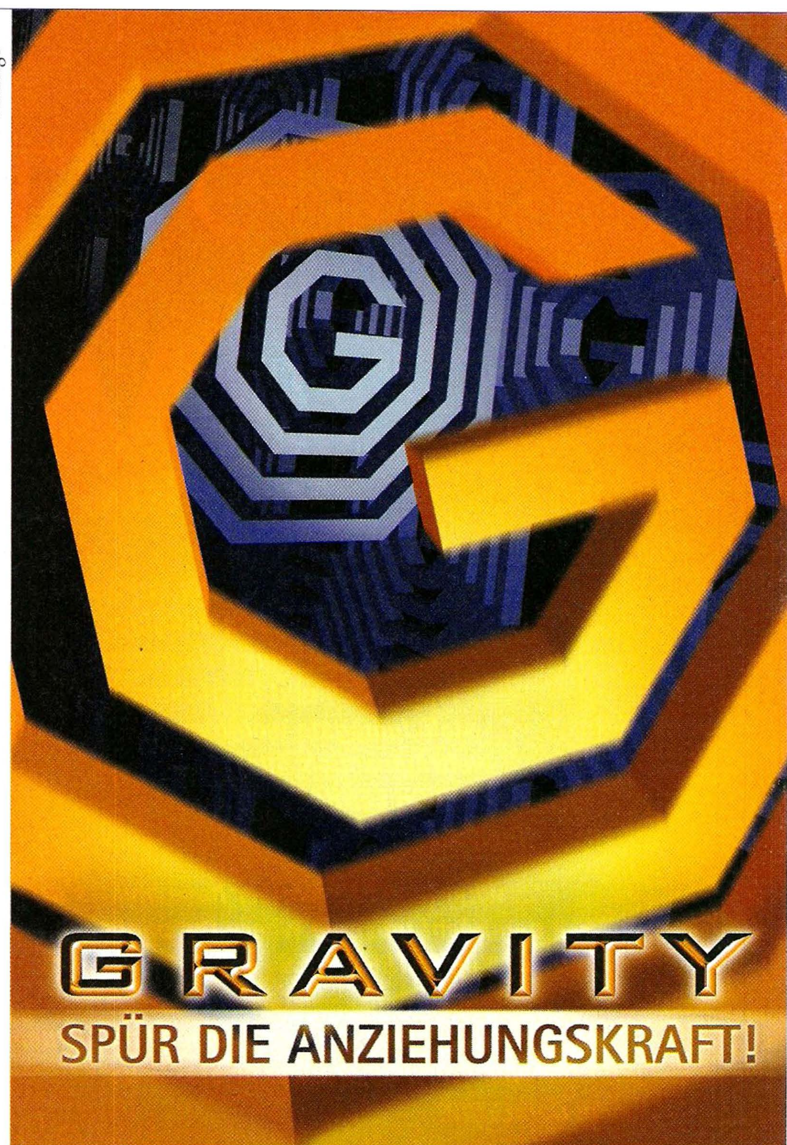
1 x Gothic-Standee
5 x Gothic-Pakete

Alle Programmierer, Designer und Grafiker haben das mannshohe Papp-Display signiert, das demnächst einem PC-Games-Leser nach Hause geliefert wird. Jeweils fünf Mal verteilen Phenomedia und Piranha Bytes das hochgelobte 3D-Rollenspiel plus **Gothic**-Comic-Album.











5 x Swing-Rennspiel-Pakete

Rennspiel-Fans kommen mit den Spiele-Paketen von Swing! Entertainment auf ihre Kosten: Je fünf Preisträger bekommen einmal die Simulationen **Castrol Honda Superbike 2000** und **Silkolene Honda Motocross**, das actionreiche **Road Wars** und die Kartsimulation **Super 1 Karting**.

5 x Alice-Pakete
5 x No One Lives Forever
2 x Tiger Woods 2001
2 x Alarmstufe Rot 2 SE
1 x Grinsekatze-Figur

Electronic Arts packt zwei actionreiche Pakete, in denen jeweils ein Spiel und ein T-Shirt stecken: Fünfmal gibt es das **American McGee's Alice**-Paket, weitere fünf Leser freuen sich auf Cate Archers Abenteuer in **No One Lives Forever**. Zwei Golf-Fans holen sich mit **Tiger Woods PGA Tour 2001** den Tiger in den PC. Einen Ehrenplatz bei **Command & Conquer**-Fans nimmt sicher die US-Special-Edition von **Alarmstufe Rot 2** ein, die unter anderem eine limitierte Zinnfigur und den Spiele-Soundtrack enthält. Und wer besonders viel Glück hat, staubt die ein Meter große „Grinsekatze" aus **American McGee's Alice** als Kunststoff-Figur ab. Ihr Wert: ca. 500 Mark.

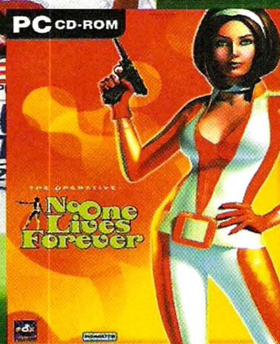
10 x Colin-McRae-2-Pakete

Der Firma Codemasters verdanken zehn glückliche Gewinner ein dickes Rallye-Paket. Darin enthalten: je ein T-Shirt, eine Baseball-Cap, ein Feuerzeug, ein Kugelschreiber, das offizielle Lösungsbuch, ein Mauspad und natürlich die **Colin McRae 2 Special Edition**.











Es lebe der Sp

Unsere Leser haben entschieden: **NHL 2001 ist das beste Sportspiel, EA Sports der beliebteste Hersteller.** Wir haben alle Fakten für Sie zusammengestellt.

NÄCHSTEN MONAT:

Sound, Musik & Sprachausgabe

Wie wichtig ist Ihnen gute Musik in einem Spiel? Müssen Explosionen in Dolby-Digital-Sound donnern? Falls Sie lieber Sprachausgabe auf Japanisch bevorzugen oder wenn Sie die beste Spielmusik wählen möchten, dann machen Sie beim nächsten Feedback mit. Den Fragebogen finden Sie auf der Heft-CD und -DVD oder auf www.pcgames.de.

Bevorzugtes Eingabegerät

Die meisten Leser spielen am liebsten mit einem Gamepad (57 %), doch immerhin 33 % greifen auch gerne zur Tastatur, um Tore zu schießen.

Beliebteste Sportart

Diese Sportarten spielen unsere Leser am liebsten: Mit 42 % platzierte sich Fußball deutlich vor Eishockey (25 %) und Funsportarten wie Skateboarden (12 %).

Populärster Hersteller

Keine Überraschung: Mit 96 % setzt sich EA Sports an die Spitze der Beliebtheitsskala. Activision, Microsoft, Sierra und Eidos teilen sich den Rest.

ort



Keine ollen Kamellen: Olympia ja, aber bitte nicht Summer Games #15. Unsere Leser wollen neue Spiele.

Einige Tausend Leser von PC Games haben abgestimmt und die besten Sportspiele sowie Entwickler gewählt. Außerdem haben wir erfasst, welche Sportarten sich unsere Leser als PC-Spiele wünschen, wie sie Sportspiele am liebsten steuern, ob originale Lizenzen wichtig sind und vieles mehr.

Dass König Fußball deutlich die beliebteste Sportart ist, die unsere Leser auch mit Gamepad oder Tastatur spielen wollen, überrascht wenig. Natürlich folgt Eishockey auf dem zweiten Platz, was wohl der **NHL**-Serie von EA Sports zu verdanken ist. Auf dem dritten Rang der Beliebtheitsskala landen die Funsportarten wie Skateboarden. Doch Leichtathletik, Wintersportarten oder Billard-Varianten locken keinen mehr hinterm Ofen hervor, nur Basketball kann sich noch einer gewissen Popularität erfreuen.

Was die Hersteller auf jeden Fall beachten sollten, ist die Qualität der Übersetzungen, gerade bei den Kommentaren in einem Spiel. Nur sechs Prozent unserer Leser halten diese für sehr gut, alle anderen sehen Raum für Verbesserungen. Immerhin legen knapp zwei Drittel der PC-Spieler Wert auf bekannte Moderatoren, lediglich Steuerung und Animationen der Spieler sind wichtiger für den Kaufentscheid. Was auf dem PC gar nicht gut ankommt, sind halbherzige Fantasie-Sportarten wie futuristische Rennspiele oder Football-Varianten. Unsere Leser wollen mit einer klaren Mehrheit von 63 Prozent realitätsnahe Simulationen, für ein Viertel dürfen es auch actionlastigere Sportspiele sein. Selbst sportlich aktiv sind die meisten PC-Games-Leser: Fußball, Basketball, Tennis, Tischtennis und Wintersport stehen ganz oben auf der Beliebtheitsskala

Wichtigstes Feature

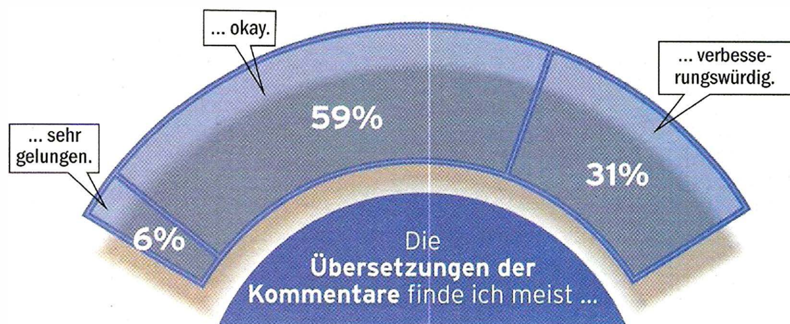
Die Qualität der Steuerung ist für unsere Leser wichtigstes Kriterium beim Kauf, dann erst zählen Atmosphäre, Grafik und der Mehrspielermodus.

Bestes Sportspiel

Mit deutlichen 37 % wählten die PC-Games-Leser NHL 2001 auf den ersten Platz. Es folgt Tony Hawk's Pro Skater 2 (26 %) hauchdünn vor FIFA 2001 (25 %).

Größte Enttäuschung

Watsche für EA Sports: 23 % sind von FIFA 2001 enttäuscht, immerhin 13 % von Bundesliga Stars 2001. 16 % unserer Leser ärgerten sich über den Kauf von Sydney 2000.

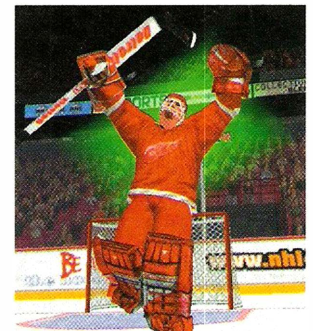


Da geht noch was: Nur 6 % der Leser sind mit den Kommentaren sehr zufrieden, für die anderen könnten sie noch besser sein.

und auch im Fernsehen verfolgen so gut wie alle regelmäßig ihre Lieblingssportarten. Vor allem Fußball, Eishockey, Basketball, Leichtathletik und American Football werden gern gesehen – die entsprechenden Spiele werden dann auch von den meisten unserer Leser gekauft. Kein Wunder, dass Lizenzen



PC-Spieler sind gesellige Leute, denn über die Hälfte spielen gerne mit Freunden. Ein gutes Drittel bevorzugt eher die Computergegner.



ALLES ECHT Originale Lizenzen wie hier bei NHL sind ein Muss.



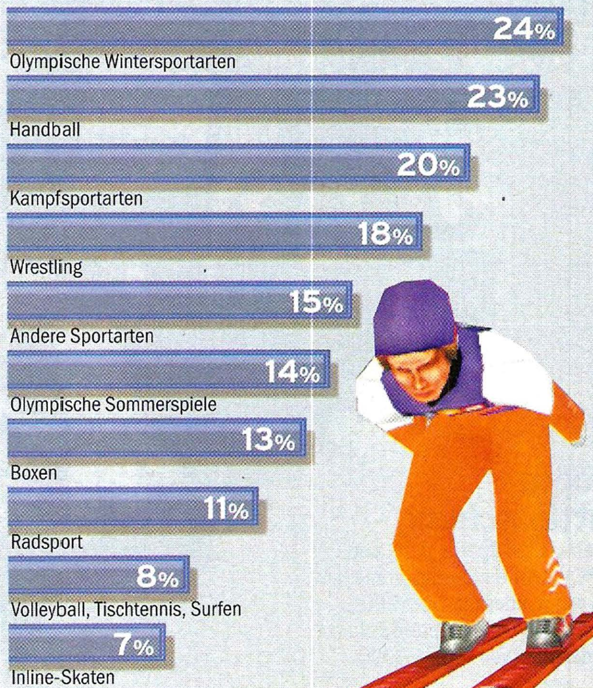
Die Vorfreude auf die neuen Versionen von FIFA und NHL ist groß, doch auch Anstoß Action wird sehnlichst von den Fans erwartet.

mit originalen Teams, Logos und dergleichen so populär sind: Überwältigende 88 Prozent halten das für sehr wichtig oder wichtig, nur acht Prozent ist es egal, ob Herr Effenberg auch Effenberg heißt.

FLORIAN STANGL

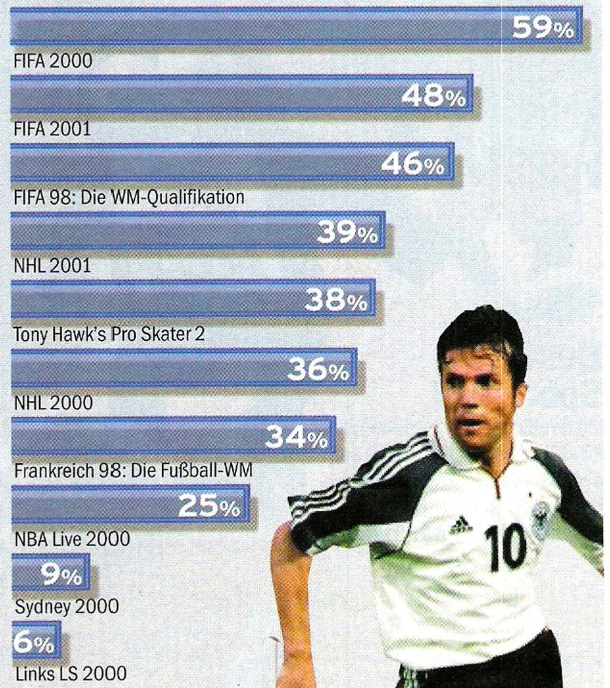
Mehr **Olympische** Spiele

Olympische Wintersportarten, zeitgemäß umgesetzt, werden von vielen unserer Leser gewünscht.



Alle **kaufen** EA Sports

Egal ob Fußball, Eishockey oder Basketball: EA Sports ist ganz weit vorn. Nur **Tony Hawk's Pro Skater** kann mithalten.



Die **Geier** kreisen



Topware Interactive hat Insolvenz beantragt, ist so gut wie pleite. Die Mitarbeiter warten auf den Schlussakkord; das Schicksal der angekündigten Hits scheint ungewiss.

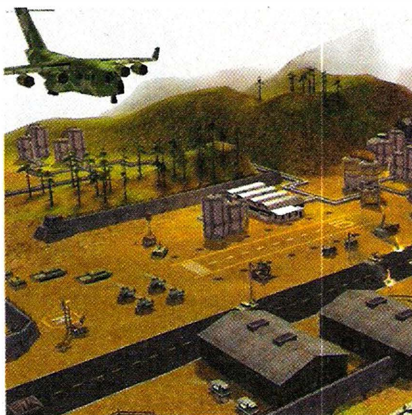
In einer Pressemitteilung vom 2. Februar nennt die Firma Topware als Grund für ihre finanziellen Schwierigkeiten einen Schaden, „der ihr durch Untreue-Handlungen eines externen Beraters in der Vergangenheit zugefügt wurde". Ferner wird auf einen verlorenen Gerichtsstreit mit DeTeMedien verwiesen. Topware war von der Telekom-Tochter wegen der unautorisierten Herausgabe der Telefonbücher-CD-ROM **D-Info** verklagt worden. Das Geschäft mit Spielen brachte Gewinne, doch bei weitem nicht in ausreichender Höhe.

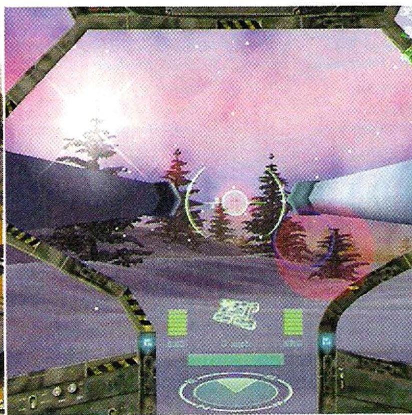
Jetzt droht das Aus, ein Insolvenzverwalter kümmert sich um Topware: Bis Redaktionsschluss prüfte er, ob doch verstecktes Kapital frei gemacht werden kann, und suchte nach Investoren. Falls diese wegbleiben, stehen rund 50 Mitarbeiter aus Verwaltung, Vertrieb, Herstellung und Presseabteilung auf der Straße. Produzent Achim Heidelauf unterstreicht, dass sich das Management immerhin anständig verhält: „Es werden weiter Gehälter gezahlt und der Informationsfluss ist okay. So reibungslos läuft das nicht überall."

Der große Ausverkauf hat begonnen, die Zweitverwertungsrechte an älteren Titeln wie **Earth 2150**, **The Moon Project** oder **Jagged Alliance 2** und der Markenname der bekannten Spielesammlungen **Gold Games** werden genauso abgestoßen wie alle aktuellen Projekte. An **World War 3** samt seinen polnischen Entwicklern zeigen besonders viele Vertriebe Interesse. „Wenn da nicht ein gewisser Betrag auf den Tisch gelegt wird, verstehe ich die Welt nicht mehr", kommentiert Heidelauf die Verhandlungen optimistisch. Der Action-Titel **Iron Dignity** gehört Topware unterdessen nicht mehr – das Frankfurter Studio Artex hat den Vertrag von sich aus gekündigt. Dennoch soll die Veröffentlichung sicher sein. Unklar ist das Schicksal von **The Watchmaker**: Bereits vor der Zahlungsunfähigkeit hatte Topware die deutschen Rechte an dem Adventure zurückgegeben.

DANIEL CH. KRESS

DREISAM Den großen Ankündigungen (von links World War 3, Iron Dignity, The Watchmaker) drohen unterschiedliche Schicksale.









Stille Nacht, fast vollbracht!



KENNERBLICK Spieldesigner Peter Molyneux (rechts) und Programmierer Giles Jermy analysieren Programmzeilen, die für die Spezialeffekte der Zaubersprüche zuständig sind.



PREMIERE Im Januar erschien die erste Anzeige in einem US-Magazin.

TIM DE-BUGS Tim Rance, der technische Direktor bei Lionhead, entfernt Bugs aus dem Online-Part von Black & White.

Der Weihnachtsmann kann warten, Truthahn schmeckt eh nicht und Urlaub langweilt: Neue Erkenntnisse dank Black & White.

Heute ist der 22. Dezember. Der Freitag vor Heiligabend, der letzte Arbeitstag des Jahres – für die meisten Firmen jedenfalls. Bei Lionhead fielen die Ferien trotz wochenlanger Akkordschichten flach und sogar unsere Weihnachtsfeier mussten wir in letzter Sekunde streichen. Dabei hatten Köche und Kellner schon Truthahn für 60 Mann aufgetischt. Alkoholkisten blieben ungeöffnet. Unsummen waren für Tombolapreise aus dem Fenster geworfen worden. Aber die Opfer waren nötig, denn spätestens bis Neujahr sollte **Black & White** den Alpha-Status erreichen.

Und „Alpha", das bedeutet eine Menge. Das Ende der Entwicklung rückt endlich in Sichtweite, die weltweite Marketing-Maschine springt an: Packungsproduktion, Werbung in den Läden, Interviews, Promotion und so weiter. All das muss Monate vor der Veröffentlichung organisiert werden, damit es im richtigen Moment wirkt. Anzeigen sind besonders heikel. Kennen Sie auch diese Werbekampagnen, die ewig vor dem Spiel in den Magazinen stattfinden? Und später, wenn der Titel erscheint, ist von Werbung gar nichts mehr zu sehen? Derartige Desaster entstehen durch überoptimistische Planungen und kosten schnell Hunderttausende. So was sollte uns nicht passieren.

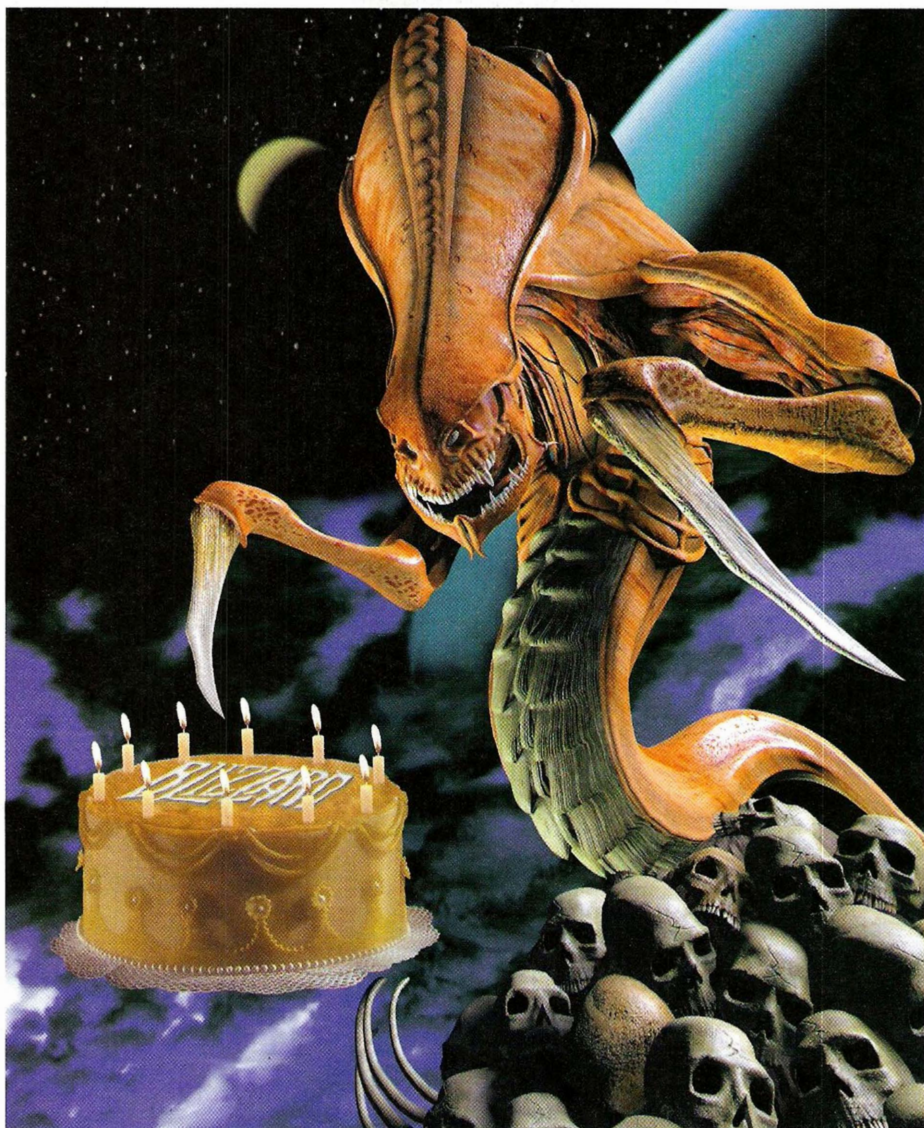
Wegen des Party-Dramas waren wir zwar alle enttäuscht, aber nur so konnten wir eine aktuelle Fassung von **Black & White** rechtzeitig an Electronic Arts schicken. Und das bedeutete mehr Luft für Nachbesserungen im Notfall. Gespannt warteten wir, ob EA die Version akzeptieren würde. Dann rückte der Vorweihnachtstag näher. Exakt um 14:45 Uhr empfingen wir die E-Mail von Dan Blackstone, unserem Produzenten. Geschafft – wir hatten das Alpha-Siegel! Und das hieß doch noch: Kurzurlaub für alle!

Danach ging es mit der Beseitigung der letzten Bugs weiter. Insgesamt über 2.000 Fehler hat unser Chef-Tester Andy Robson mittlerweile identifiziert. 90 Prozent davon sind schon behoben, während ich diese Zeilen tippe. Wenn alles glatt geht, können wir nächste Woche die Beta fertig stellen und uns an die Aufräumarbeiten machen: Vorspann und Abspann einbauen, die internationalen Sprachdaten integrieren. Das war's dann. Bald wird es Zeit, mit dem nächsten Lionhead-Projekt zu beginnen. Doch, ernsthaft!

STEVE JACKSON

Alles Gute, Blizzard!

Am 8. Februar feierte Blizzard 10-jähriges Bestehen. PC Games gratuliert herzlich mit einem **Rückblick auf den imposanten Werdegang** der Firma.



Als Allen Adham in den Achtzigern einfiel, dass er mit Spielen Spaß haben und Geld verdienen könnte, fehlten ihm Fachwissen und Startkapital. Ein Bekannter, Brian Fargo, hatte aber das Softwarehaus Interplay mitgegründet und beschäftigte ihn als Beta-Tester. Später lernte Allen den Aufbau der dort produzierten Konsolenspiele im Detail kennen, wurde sogar ins Design eingebunden und durfte erste Codezeilen tippen. Es wurden wertvolle Lehrjahre. 1991 brachten Allen und sein Schulfreund Mike Morhaime je 10.000 Dollar auf, stellten ihren ersten Mitarbeiter ein und riefen die Firma Silicon & Synapse ins Leben. „Der Name sollte die Verschmelzung von Computer

1991 – Gründung unter dem Namen „Silicon & Synapse".



1993 – Das Denkspiel The Lost Vikings erscheint. Namenswechsel zu „Chaos Studios".



1994 – Erneute Umtaufe – der Name „Blizzard" ist gefunden. Das 2D-Actionspiel Blackthorne erscheint vier Monate vor dem Strategietitel Warcraft: Orcs & Humans.



1995 – Warcraft 2 erscheint und wird zur Erfolgsfortsetzung.



1996 – Das Zusatzpaket Warcraft 2: Beyond the Dark Portal kommt heraus.





DIE ZUKUNFT WARTET Warcraft 3 dürfte in Blizzards Geschichte ein stolzes Kapitel mehr werden.

und Geist bedeuten", amüsiert sich Allen heute. Obwohl sich das junge Team gleich hohe Ziele steckte, lief das Geschäft schleppend an. Auftragskonvertierungen fremder Titel für verschiedene Konsolen und den Amiga stellten gerade so das Überleben sicher, das Sammeln von Erfahrungen stand im Vordergrund. Jeder gewonnene Cent wurde wieder investiert, um mehr Leute zu engagieren und die Ausrüstung zu verbessern. Und dennoch spuckte Allen ständig große Töne, wie Mike sich erinnert: „Wer ihm zuhörte, dachte, wir stünden kurz davor, die Welt zu beherrschen." Optimismus, der belohnt werden sollte.

1993 programmierte Silicon & Synapse das erste eigene Werk für den PC. **Lost Vikings** war ein eng mit **Lemmings** verwandtes Denkspiel und kassierte Höchstnoten in der Presse. Die in der Start-up-Phase angesammelten Schulden konnte der Erfolg indessen nicht mehr rechtzeitig ausgleichen – Lernsoftware-Hersteller Davidson & Associates schon. Der Aufkauf ihres Betriebes bedeutete für Allen und Mike den Verlust eines Stücks Freiheit, weil ihnen vertraglich aber Entscheidungsgewalt garantiert wurde, willigten sie in die Übernahme ein. Aus Silicon & Synapse wurden so die Chaos Studios – ganz kurz. Bis jemandem auffiel, dass der Name urheberrechtlich längst vergeben war. Im zweiten Anlauf einigten sich die Partner auf Blizzard. Die bis heute dauernde Blütezeit begann 1994. Das Fantasy-Taktikspiel **Warcraft** erschien und wurde zum Hit, was niemand ernsthaft so kalkuliert hatte. Noch im gleichen Jahr stieß Blizzard auf eine kleine Entwicklergruppe namens Condor, in deren Schublade das Konzept für ein Action-Rollenspiel lag. Zahlreiche Vertriebe hatten es abgelehnt, nicht ahnend, dass daraus binnen drei Jahren der weltweite Bestseller **Diablo** entstehen würde. Kooperationsgespräche begannen. **Warcraft 2** etablierte Blizzard bereits als feste internationale Branchengröße, dann wurde Condor geschluckt. Der Weltraumstrategie-Titel **Starcraft** und **Diablo 2** ließen später richtig Geld in die Kasse fließen. Nebenbei schlossen Allen und Mike rentable Verträge mit Spielzeugproduzenten ab und installierten den erfolgreichsten Online-Gaming-Dienst der Welt, das Battle.net.

Angesichts solcher Trendwerte wuchs die Aufmerksamkeit der Global Players an Blizzard. Im Sommer 1996 wurde das Studio von CUC erworben, im Winter 1997 griff Cendant Software zu, 1999 investierte Havas Interactive, selbst Teil des französischen Mischkonzerns Vivendi, in die Akquirierung. Heute zählt Blizzard inklusive Star-Produzent Bill Roper 180 Mitarbeiter, drei Teams arbeiten an Titeln wie **Warcraft 3** und den **Diablo 2**-Pluspaketen. Allen Adham entwirft im Vorstand der Firma weiter Visionen; Mike Morhaime kümmert sich als Direktor um das Tagesgeschäft. Die Ideen gehen beiden nicht aus. DANIEL CH. KREISS

1997



Das Action-Rollenspiel Diablo erscheint und das Battle.net wird eingerichtet.

1998



Das Strategiespiel Starcraft erscheint wenige Monate vor dem passenden Add-On Brood Wars. Erstmals werden Blizzard-Actionfiguren verkauft.

2000



Diablo 2 wird ausgeliefert und setzt neue Rekordmarken.

2001



Verkaufte Warcraft-Titel: 4 Millionen. Verkaufte Starcraft-Titel: 2,5 Millionen. Verkaufte Diablo-Kopien: 2 Millionen. Verkaufte Diablo-2-Kopien: 2,5 Millionen. Das Battle.net hat 8,75 Millionen Benutzer.

Software Tycoon



GRUSS AUS MAD TV Die Steuerung erinnert stark an die beiden Klassiker der Mad-Reihe.



EIERKOPF Ihre Forschungsabteilung entwickelt neue Spiele-Technologien.

Sie halten **Black & White** für Kinderkram? Sie wissen, wie man **Anno 1503** noch besser machen könnte? Dann entwickeln Sie doch Ihre eigenen Spiele! Das junge deutsche Programmierteam Destrax werkelt derzeit für Blackstar Interactive an der Wirtschaftssimulation **Software Tycoon**, die Sie in den Chefsessel einer aufstrebenden Spieleschmiede der 80er-Jahre versetzt. Sie stellen Programmierer, Grafiker und Komponisten ein, denken sich Spielkonzepte aus (etwa 30 % Action, 30 % Strategie und 40 %. Abenteueranteil) und kümmern sich um Verpackung und Vertrieb Ihrer Programme. Während dessen wirft Ihre Forschungsabteilung ständig neue Technologien aus, wie Parallax-Scrolling oder Midi-Musik. So schlagen Sie sich von der C64-Ära bis zu Millionen-Dollar-Projekten wie **Wing Commander** durch, wobei das Spiel nicht mit Anspielungen auf die bekanntesten Games geizt. Dabei steuern Sie Ihren Protagonisten durch eine lebendige 2D-Stadt, wo dieser von Büro zu Büro hetzt, im örtlichen Softwareshop die Verkaufszahlen checkt oder am Kiosk die neuesten Testberichte liest. Wer die Konkurrenz nicht durch die besseren Spiele ausstechen kann, darf auch aufgemeinere Mittel wie Sabotage-Akte zurückgreifen.

Entwickler................ Blackstar Interactive
Erscheint.............................. April 2001



Bundesliga Manager X

Software 2000 hat den neuesten Part der **Bundesliga Manager**-Reihe beinahe fertig gestellt. Bei einer Vorführung in der Redaktion konnten wir uns von den Qualitäten überzeugen: Die 3D-Spielszenen erreichen beinahe **FIFA**-Niveau. Ob der Manager-Teil mithalten kann, erfahren Sie im nächsten Monat.

Software 2000 | Mai 2001



Cultures Add-On

Die Rache des Regengottes wird Sie in der Missions-CD zu Funatics' Aufbau-Hit **Cultures** ereilen. Damit diese nicht allzu schlimm ausfällt, können die Wikinger nun gegen Bares auch Indianerkrieger rekrutieren. Neue Einzelspieler-Levels und Multiplayer-Nachschub soll das Add-On im April liefern.

Funatics | Mai 2001



Far Gate

Das noch unbekannte Entwicklerteam Super X Studios hat mit **Far Gate** einen potenziellen **Homeworld**-Killer in der Mache. Das fantasievolle Echtzeitstrategiespiel ist das Werk von nur vier Teammitgliedern. In England ist **Far Gate** bereits erschienen, Deutschland ist nächsten Monat an der Reihe.

Super X Studios | April 2001

COUNTDOWN

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

1. **Black & White** Strategie-Mix | 6. April 2001
2. **Anno 1503** Aufbaustrategie | Oktober 2001
3. **Warcraft 3** Echtzeitstrategie | 4. Quartal 2001
4. **Commandos 2** Echtzeit-Taktik | 3. Quartal 2001
5. **Empire Earth** Echtzeitstrategie | Sept. 2001
6. **Anstoß 4** Fußball-Manager | 1. Quartal 2002
7. **Emperor: Schlacht um Dune** Echtzeitstrategie | Sept. 2001
8. **Wiggles** Aufbaustrategie | Mai 2001
9. **Desperados** Echtzeit-Taktik | April 2001
10. **Civilization 3** Strategie | 4. Quartal 2001

Die Völker 2

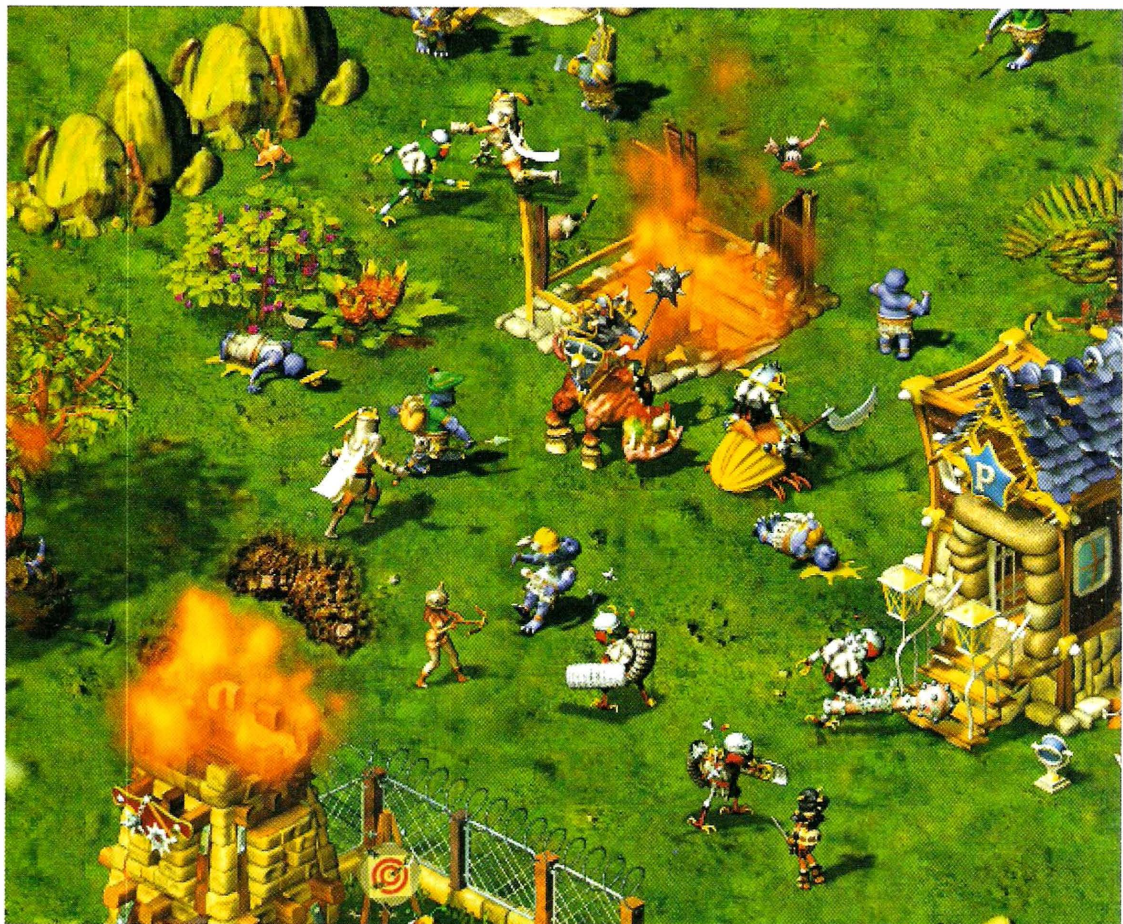
WILLKOMMEN IM VÖLKERLAND Der Mega-Screenshot führt Ihnen alle drei Nationen vor: Links unten die Pimmons, darüber die Skarji, in der oberen rechten Ecke tummeln sich die Amazonen.

Vom jüngsten Siedler-Part dürften wohl einige Käufer enttäuscht sein, wie unser Test ab Seite 98 zeigt. **Übernehmen stattdessen Die Völker das Aufbau-Zepter?**

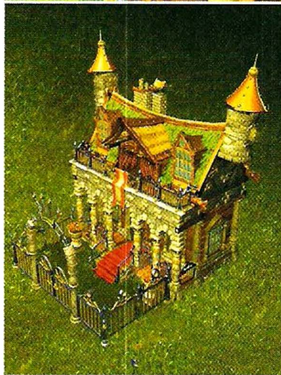
Mit **Die Völker** lieferten die österreichischen Strategie-Spezialisten von Jowood (**Der Industriegigant**) vor zwei Jahren ihre ureigene Version des bekannten **Siedler**-Prinzips ab – und überholten damit in den Augen etlicher Fans sogar das Mülheimer Vorbild. Wir haben uns für Sie in die jüngste Beta-Version von **Die Völker 2** eingespielt. Äußerlich hat sich wenig geändert: Sie bauen ein idyllisches Dörfchen nach und nach zur Metropole aus, indem Sie für Nahrung und Baumaterialien sorgen, den Nachwuchs ausbilden und sich um die Wünsche und Nöte der Bewohner kümmern – wie bei **Die Siedler** ist ein funktionierendes Wirtschaftssystem Voraussetzung für den Wohlstand. Wieder sind die stolzen Amazonen, die knuffigen Pimmons und der Insektenstamm der Skarji mit von der Partie. Allerdings sind die Unterschiede diesmal stärker ausgeprägt.

Während beispielsweise die Kriegerinnen – ganz Klischee – viel Wert auf ihren Astralkörper legen, ist Schönheitspflege für die Skarji eher ein notwendiges Übel. Jeder Untertan verrichtet computergesteuert sein Tagewerk, macht sich morgens auf den Weg zur Arbeit, kehrt zum Mittagsmahl in die Kneipe ein und sorgt abends mit dem Partner für Bevölkerungszuwachs: Erstmals tummeln sich im **Völker**-Land Bewohner beiderlei Geschlechts. Die meisten Ihrer Einwohner kümmern sich nun ganz alleine um ihre Aufgaben und errichten sogar selbstständig mal ein Wohnhaus, wenn ihnen die angestammten vier Wände zu eng werden – so lautet zumindest Jowoods Theorie. In der Praxis müssen Sie allerdings unverständlicherweise immer noch jedem Handwerker seine Arbeit zuweisen. Das sollten die Entwickler noch überarbeiten, genauso wie das kleinteilige und daher unübersichtliche Menü.

Auf Wunsch vieler Fans können Sie nun nicht nur militärische Erfolge erringen, sondern auch gegnerische Stammesmitglieder mit der schöneren Siedlung zum Überlaufen bewegen. Im Gegensatz zu Teil 1 bestehen nun alle drei Völker aus mehreren Stämmen, die nur allzu gern die Seiten wechseln, wenn sie unzufrieden sind. Innerhalb der Nationen gibt es gewichtige Unterschiede. Während die im Norden lebenden Pimmons bei der Arbeit hart zupacken, sind die Stjus-Pimmons im Süden ein eher gemütliches Grüppchen. Da Menschen, Skarji und Pimmons nicht vom Brot allein leben, sollten Sie etwa mit Statuen oder Rummelplätzen für Unterhaltung sorgen. Ihre Untergebenen haben sich das



SCHLACHTENGETÜMMEL Walküren, Ritter und Insektenkrieger balgen sich mitten in einer Siedlung – die Gebäude müssen dran glauben.



PRACHTBAU Die mit viel Liebe gerenderten Gebäude sind das Highlight der Völker-Grafik.



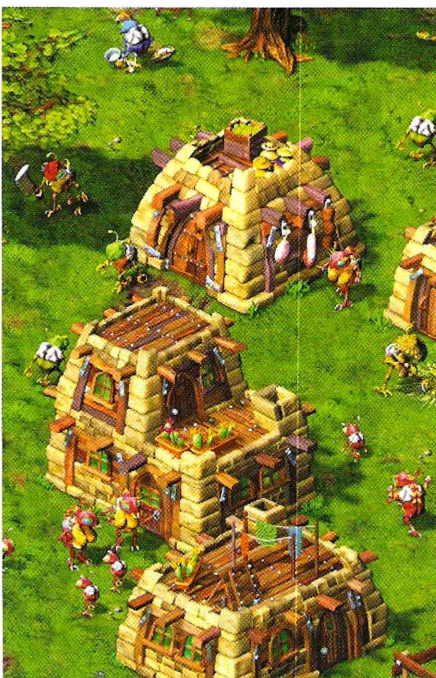
PRACHTKÄFER Auch die Figuren (hier ein Skarji) zeugen von der Detailversessenheit der Entwickler.



PRACHTBURSCHE In Bewegung müssen sich die Völker den Siedlern noch geschlagen geben.

Ideal vom mündigen Bürger wirklich zu Herzen genommen: Wenn ihnen etwas nicht passt, stehen sie sofort auf der Matte und klopfen mit dem Wunsch um eine Audienz an, die Sie ablehnen oder gewähren können. Die Beschwerden werden anschließend im Hauptquartier vorgetragen. Das verleiht Bäuerin Dirsa oder Walküre Nurtina zwar mehr Persönlichkeit, artete in unserer Preview-Version aber zum regelrechten Zeitkiller aus und wirft die Frage auf, warum die Figuren nicht direkt (etwa per Denkblase) ihre Wünsche äußern. Hoffentlich finden die Entwickler dafür noch eine bessere Lösung.

Bei **Die Siedler** fehlt er mal wieder, **Die Völker** haben ihn: Handel. Dieser hat gegenüber Teil 1 an



KRABBELKÄFER Die insektenartigen Skarji sind ein wahres Kriegervolk. Mut trinken sie sich am liebsten mit Tequila an.



BLAUBLÜTIG Obwohl der Baustil der pummeligen Pimmons sehr gewagt aussieht, sind die Blauhäute wahre Siedel-Meister.

Bedeutung gewonnen. Sie können entweder mit Ihren Nachbarn Waren tauschen oder Ihre Güter bei freien Kaufleuten versilbern. Wer lieber einstampft statt aufbaut, kommt auch in **Die Völker 2** nicht zu kurz. Hin und wieder klingeln Helden an Ihrer Tür, die mitsamt ihrer Armee gegen einen entsprechenden Sold in Ihre Dienste treten. Dabei sind nicht alle Recken wahre Kämpfernaturen. Ritter Klunk dem Tollpatschigen sollten Sie vielleicht nicht unbedingt die Sicherung Ihrer wichtigsten Rohstoffvorräte übertragen. Neben gegnerischen Soldaten rücken Ihnen auch Kriminelle zu Leibe. Diebesbanden plündern schon mal schamlos ein wertvolles Warenlager, wenn Sie nicht für Polizeischutz im Städtchen sorgen. Ähnlich wie die fahrenden Ritter können Sie auch Forscher anheuern, die im Labor neue Bauwerke oder Upgrades entwickeln.

Optisch hinkt die aktuelle Version Blue Bytes großem Vorbild noch ein ganzes Stück hinterher. Zwar sind die Gebäude ausgesprochen hübsch, originell und detailliert und lassen sich auch leichter auseinander halten als bei **Die Siedler**. Die karge Landschaft und vor allem die abgehackten Animationen konnten uns aber noch nicht überzeugen. Letztlich entscheiden allerdings das Missions-Design und die Spielbarkeit über die Qualität. Um diese sicherzustellen und weil die Aufbau-Fans nach **Die Siedler 4** noch sensibler auf vermeidbare Bugs reagieren dürften, haben die Entwickler den Veröffentlichungstermin von **Die Völker 2** auf Mai verschoben. Eine gute Entscheidung, die sich hoffentlich auch auszahlt.



ERSTEINDRUCK

*Die jüngste Vorabausgabe von **Die Völker 2** lässt sich schon ganz gut an. Allerdings hoffe ich, dass Jowood das Mikromanagement noch etwas zurückfährt: Vor lauter Sorge, alle noch so kleinen Wehwehchen seines Völkchens zu verarzten, verirrt man sich zu oft im Optionsdschungel.* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler	Jowood
Termin	Mai 2001



NECKISCH-NACKISCH
Die Amazonen glänzen durch knappe Kostüme und Ehemänner, die einem Barbie-Katalog entsprungen sein könnten.

Sudden Strike Forever



TRUPPENPARADE Hier sehen Sie die vollzählig angetretenen Einheiten der Briten und Amerikaner. Ganz unten: der Bonus-Panzer M1 Abrams.

STRESS IN DER WÜSTE Das Afrika-Korps stürmt eine von Briten besetzte Wüstenstadt. Die eingekesselten Verteidiger wehren sich mit Panzerfäusten.

Neues von der Front: Das offizielle Missionspack zum Echtzeit-Überraschungshit bringt **neue Einheiten, Kampagnen und frische Einsatzgebiete.**



KAMPF UMS ÖL In dieser Mission verteidigen Sie den Hafen mit einer Truppe Briten gegen die deutsche Übermacht.

Mit **Sudden Strike Forever** soll das preisgekrönte Weltkriegsepos schon bald noch besser werden. Den Wünschen und Verbesserungsvorschlägen der riesigen Fangemeinde folgend, wollen die russischen Entwickler mit dem Add-On die am schmerzlichsten vermissten Panzer und Hilfsfahrzeuge nachliefern. Zusätzlich sollen störende Bugs und Designfehler ausgemerzt werden: So verfügen nun beispielsweise alle fahrenden Einheiten über einen Rückwärtsgang. Das soll helfen, die auf engen Kartenpassagen gefürchteten Verkehrsstaus zu vermeiden. Aus den über 30 neuen Einheiten stechen zwei Infanteristen besonders hervor: der Sanitäter und der General. Während der Sani ähnlich funktioniert wie die Ambulanz-Wagen des Originals, nimmt der General eine Sonderstellung ein. Dieser Offizier ist zwar unbewaffnet, bringt aber ein starkes Fernglas mit an die Front, mit dem sich weit entfernte Teile der Karte aufklären lassen. Gerade in Verbindung mit den neuen 150-Millimeter-Haubitzen ergibt das eine oft tödliche Kombination.

Neben diversen Einzelmissionen und zehn Mehrspielerkarten besteht das Add-On aus vier neuen Mini-Kampagnen, in denen Sie für die Sowjets, die Amerikaner, die Engländer oder die Deutschen in die Schlacht ziehen. Außer an der Ostfront befehligen Sie Ihre Truppen diesmal auch auf anderen Kriegsschauplätzen: So ziehen Sie in der britischen Kampagne im staubigen Wüstensand gegen das deutsche Afrika-Korps ins Feld.



ERSTEINDRUCK

Neue Einheiten, zusätzliche Kampagnen und knackig schwere Missionen für erfahrene Spieler – so sieht ein gelungenes Missionspack aus. Die anspruchsvollen Aufträge verlangen viel taktisches Gespür. SASCHA GLISS

Entwickler .... Fireglow
Termin .... Mai 2001

Original **War**





VOR UNSERER ZEIT
Ureinwohner sind in der Spielwelt von Original War keine Seltenheit.

KRIEG DER MASCHINEN
Die Amis schicken Kriegsfahrzeuge, die in den Fabriken produziert werden, in die Schlacht.

Back to the Future: Mit modernsten Waffensystemen bekriegen sich Amis und Russen **zwei Millionen Jahre vor unserer Zeit.**

Zeitreisen sind nützlich, lässt sich doch damit der Lauf der Geschichte beeinflussen. Die Amis teleportieren sich daher zurück in die Vergangenheit, um einen wichtigen Energiestoff von Sibirien unbeobachtet in eigenes Gebiet umzuladen. Dort soll das begehrte Gut zwei Millionen Jahre später die Vormachtstellung der Amerikaner sichern. Russland kriegt das spitz und so entbrennt ein technologischer Krieg inmitten urzeitlicher Gefilde.

Der Look des Spiels erinnert zunächst an **Command & Conquer**, enthält aber Rollenspiel-Elemente: Sämtliche Figuren sind einmalig, besitzen wie in **Jagged Alliance** ihre eigene Persönlichkeit und sammeln Erfahrungspunkte zur Verbesserung ihrer Fähigkeiten. Da gibt es Ingenieure, Soldaten, Mechaniker und Wissenschaftler, die unterschiedliche Aufgaben während des Spiels übernehmen. Die Akademiker kümmern sich um die Erfindung von Technologien, während Soldaten Kriegseinsätze tätigen und die Maschinenbauer beschädigte Fahrzeuge reparieren. Weil Sie nur eine Hand voll Truppen in den Missionen kontrollieren, ist das Behüten derselbigen oberstes Gebot. Sterben die Charaktere, entgeht Ihnen deren wertvoller Erfahrungsschatz – andererseits kann der Tod einer storyrelevanten Figur zu interessanten Wendungen im Handlungsablauf führen. Letzterer variiert auch, wenn Sie innerhalb bestimmter Kernmissionen Entscheidungen treffen, die den Spielablauf in eine andere Richtung lenken.



MULTIPLAYER-SCHLACHTEN
Während Sie die Einzelspieler-Kampagnen nur mit Amerikanern oder Russen bestreiten, sind die Araber nur für Multiplayer gedacht.

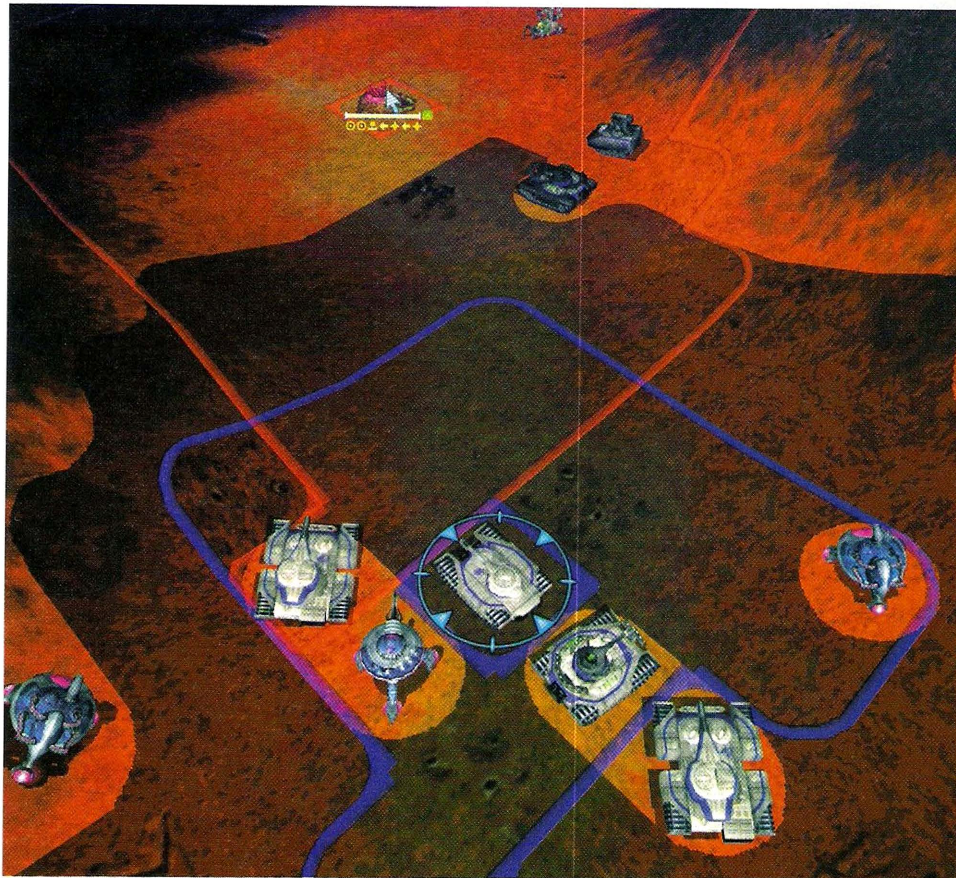


ERSTEINDRUCK

*Verzweigtes Missionsdesign, Rollenspiel-Elemente und Echtzeitkämpfe – **Original War** ist zwar grafisch nur Durchschnitt, macht dies aber durch Komplexität wieder wett.* THOMAS WEISS

Entwickler .... Altar Interactive
Termin .... April 2001

Rim





NAHAUFNAHME In der Zusammenfassung des Kampfgeschehens zoomt die Kamera selbstständig über das Schlachtfeld.



BITTERKALT Neben staubigen Wüstenplaneten und grünen Dschungelsystemen erobern Sie auch tief verschneite Eiswelten.

ZONENGRENZE Die roten und blauen Rahmen zeigen die Reichweite der feindlichen und befreundeten Einheiten an. Die dunkel gefärbte Fläche repräsentiert den Bewegungsradius Ihres Panzers.

Er kann's immer noch: **Battle-Isle-Erfinder Bernhard Ewers** schickt Sie mit Rim in die Rundenschlacht zur Rettung der Galaxis.



EINSCHLAG Wird eine Einheit getroffen, zeigt das Spiel in der Zusammenfassung an, wie viel Schaden diese nimmt.

Dumm gelaufen: Nachdem die Raumpioniere des Forschungsschiffs Solarius im Weltall zufällig auf außerirdische Intelligenz gestoßen sind, kommt es aufgrund eines Missverständnisses zum Kampf. Der Konflikt weitet sich auf mehrere Welten aus und während sich die Mannschaft von Planet zu Planet vorarbeitet, trifft sie auf immer neue Gegner und kommt ganz nebenbei einem uralten intergalaktischen Geheimnis auf die Spur. Als Kommandant der menschlichen Truppen übernehmen Sie das Kommando über Panzer, Aufklärer oder Artillerie-Einheiten. Was das Spielprinzip angeht, wählt **Rim** eine Technik, die in der Vergangenheit hauptsächlich in Hardcore-Strategiespielen zum Einsatz kam. Jeder Spielzug besteht aus zwei Abschnitten. In Phase 1 platzieren Sie Ihre Einheiten, wobei ein abgedunkelter Bereich Ihren Bewegungsradius repräsentiert. Außerdem zeigt das Spiel mit einem blauen Rand die Feuerreichweite der jeweils aktiven Truppen an. Per Mausklick läuten Sie dann die Angriffsphase ein, deren Auswirkungen in einer automatisch ablaufenden Zwischensequenz in Spielgrafik angezeigt werden.

Optisch liegt **Rim** auf der Höhe der Zeit: Landschaft und Truppen präsentieren sich in schickem 3D, wobei die dreidimensionale Darstellung der Karten direkten Einfluss auf das Kampfgeschehen nimmt. So blockieren Hügel die Schusslinie Ihrer Panzer, und ein Fahrzeug, das einen Berg hinauffährt, kommt nur mit verminderter Geschwindigkeit voran.



ERSTEINDRUCK

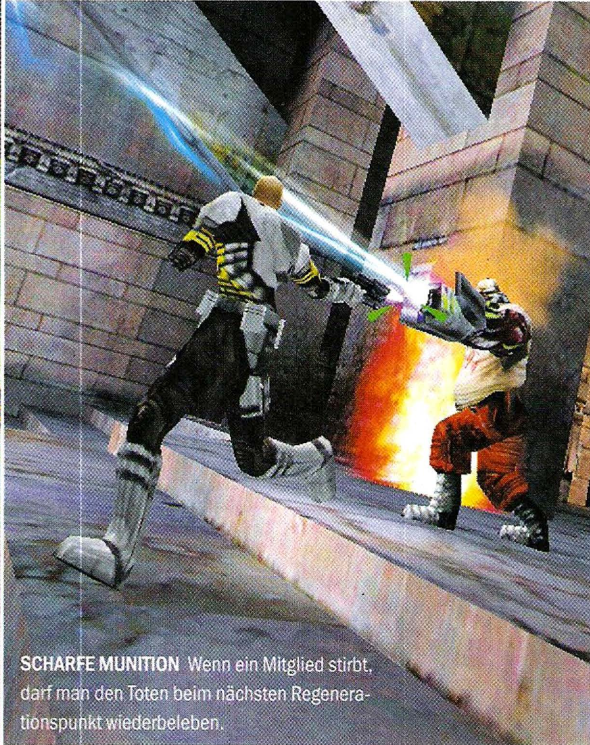
Rim profitiert von der einfachen Steuerung, dem durchdachten Kampfsystem und abwechslungsreichen Missionen. Am steril wirkenden Szenario sollte noch gefeilt werden. SASCHA GLISS

Entwickler .... Trinode
Termin .... April 2001

Project Eden



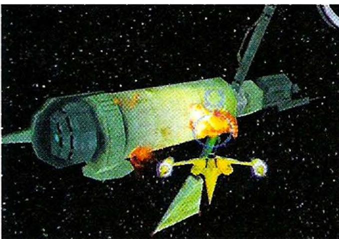
VISIONÄR Core Design entführt Sie diesmal in eine Science-Fiction-Metropole mit gigantischen Wolkenkratzern.



SCHARFE MUNITION Wenn ein Mitglied stirbt, darf man den Toten beim nächsten Regenerationspunkt wiederbeleben.

In der Zukunft löst die Menschheit das Problem der Überbevölkerung, indem sie gigantische Wolkenkratzer errichtet, die kilometerhoch in den Himmel ragen. Oben atmen die Reichen frische Luft, unten fristen die Mittellosen ein ärmliches Dasein. Sie übernehmen dabei die Leitung eines militärisch geschulten Squad-Teams, das für Recht und Ordnung sorgen soll: Im First- oder Third-Person-Look dirigieren Sie die vier Experten durch die finsteren Gebäudekomplexe und stoßen auf Lebewesen, die zu blutrünstigen Monstern mutieren. Warum und wieso, das offenbart sich in den elf Missionen. Sie steuern allerdings immer nur eine Figur, während der Rest Ihren Anweisungen folgt. Der Clou dabei: Im Multiplayer-Modus dürfen bis zu drei weitere Spieler in die Rollen der anderen Charaktere schlüpfen, so dass das Spiel gemeinsam gelöst werden kann. Realistisch anmutender 3D-Nebel und Spiegeleffekte sorgen für ansehnliche Optik, während eine dramatische Storyline mit vielen spannenden Wendungen motiviert.

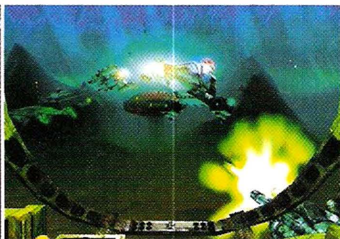
Entwickler .... Core Design
Erscheint .... Ende Mai 2001



Battle for Naboo

Lucas Arts setzt das Nintendo-64-Actionspiel **Battle for Naboo** für den PC um. Als Leutnant Gavyn Sykes kämpfen Sie sich in Raumschiffen und Fahrzeugen durch 15 Levels, die sich an Episode-1-Schauplätzen orientieren. Die Schlacht gegen fiese Battle Droids beginnt bereits Ende April.

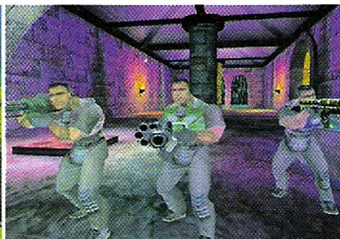
LucasArts | März 2001



Aquanox

Der **Schleichfahrt**-Quasi-Nachfolger **Aquanox** verschiebt sich auf Herbst. Grund: Die Action-U-Boot-Simulation soll als Referenztitel für Nvidias neuen Grafikchip NV20 fungieren. Derzeit werden die auf Papier ausgetüftelten Missionen von den Mannheimer Entwicklern ins Spiel integriert.

Massive | Herbst 2001



Hired Team Trial

Der Ego-Shooter von Blackstar ist nicht nur für Solo-Spieler interessant: Im Stil von **Unreal Tournament** bekriegen sich Netzwerk-Spieler in 20 Arenen. Zur Auswahl stehen Spielmodi wie Capture the Flag oder Teamplay. Ein „Taktikmodus" berücksichtigt auch einzelne Körper-Trefferzonen.

New Media Generation | März 2001

COUNTDOWN

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

1. **Halo** – Taktik-Shooter | 1. Quartal 2002
2. **Duke Nukem Forever** – Ego-Shooter | 4. Quartal 2001
3. **Unreal Warfare** – Ego-Shooter | Noch nicht bekannt
4. **Grand Theft Auto 3** – Action | 2. Quartal 2001
5. **Team Fortress 2** – Taktik-Shooter | 2. Quartal 2001
6. **Max Payne** – Action-Adventure | 4. Quartal 2001
7. **C&C: Renegade** – Action-Adventure | 3. Quartal 2001
8. **Freelancer** – Weltraum-Action | September 2001
9. **Mafia** – Action-Adventure | April 2001
10. **Aquanox** – Unterwasser-Action | Herbst 2001

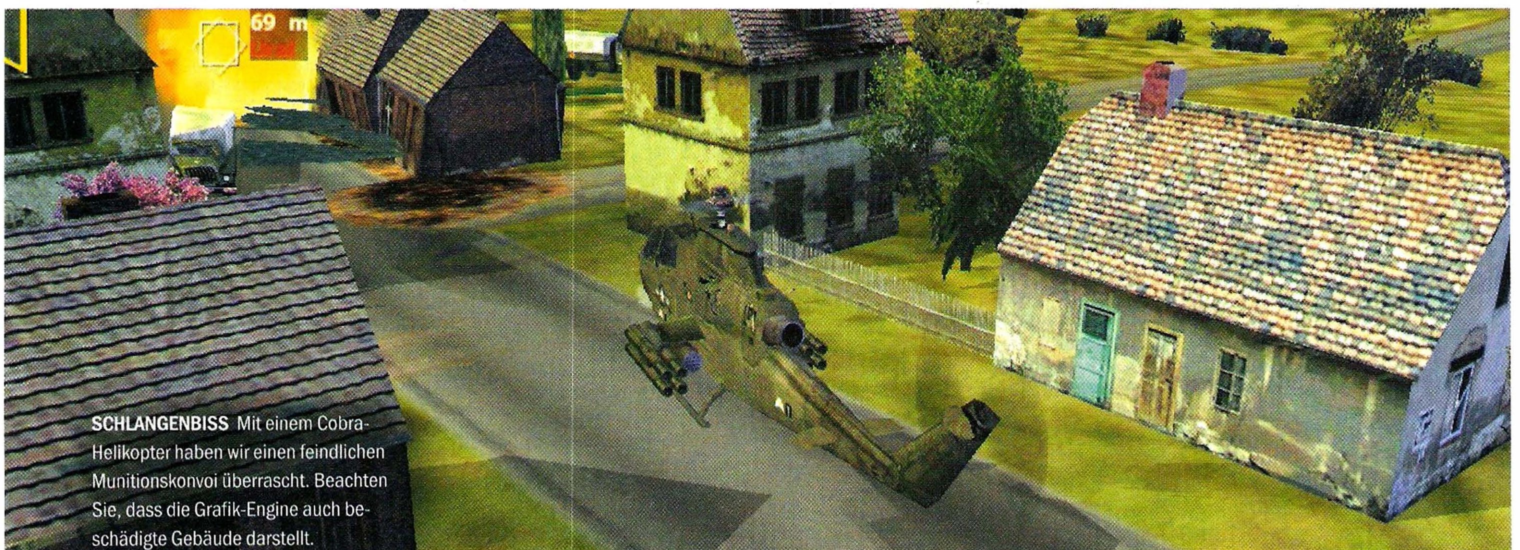
Operation **Flashpoint**



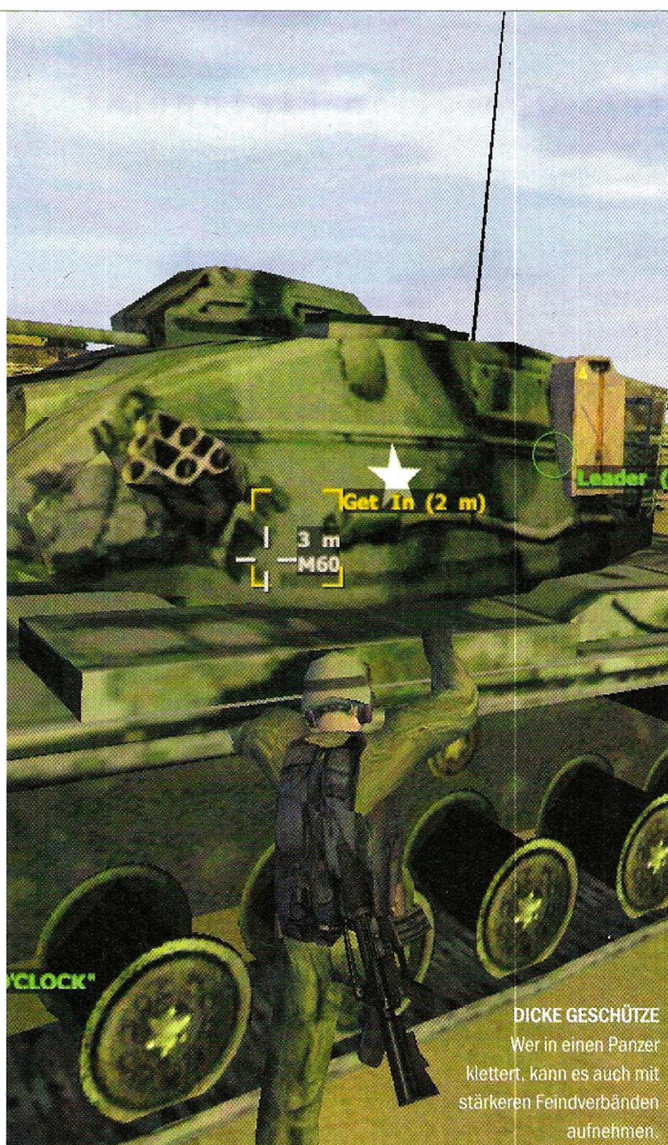
Elemente aus Battlezone, Rainbow Six und Wargasm ergeben eines der **vielversprechendsten Actionspiele des Jahres.**

Ihr Atem rast, das Herz pocht Ihnen bis zum Hals – beinahe hätte die feindliche Patrouille Sie entdeckt. Während Sie sich zum Verschnaufen an eine Wand lehnen, checken Sie nochmal die Munition: Gerade mal zwölf Kugeln stecken noch in dem Magazin, das Sie nur wenige Minuten zuvor einem Ihrer toten Mitkämpfer abgenommen haben. Plötzlich hören Sie ein durchdringendes Quietschen und Rasseln, das immer stärker anschwillt – ein Schützenpanzer biegt um die Ecke. Als der Turm des gegnerischen Tanks in Ihre Richtung schwenkt, denken Sie, dass Sie vielleicht doch besser auf Ihre Mutter gehört hätten und Bäcker geworden wären ...

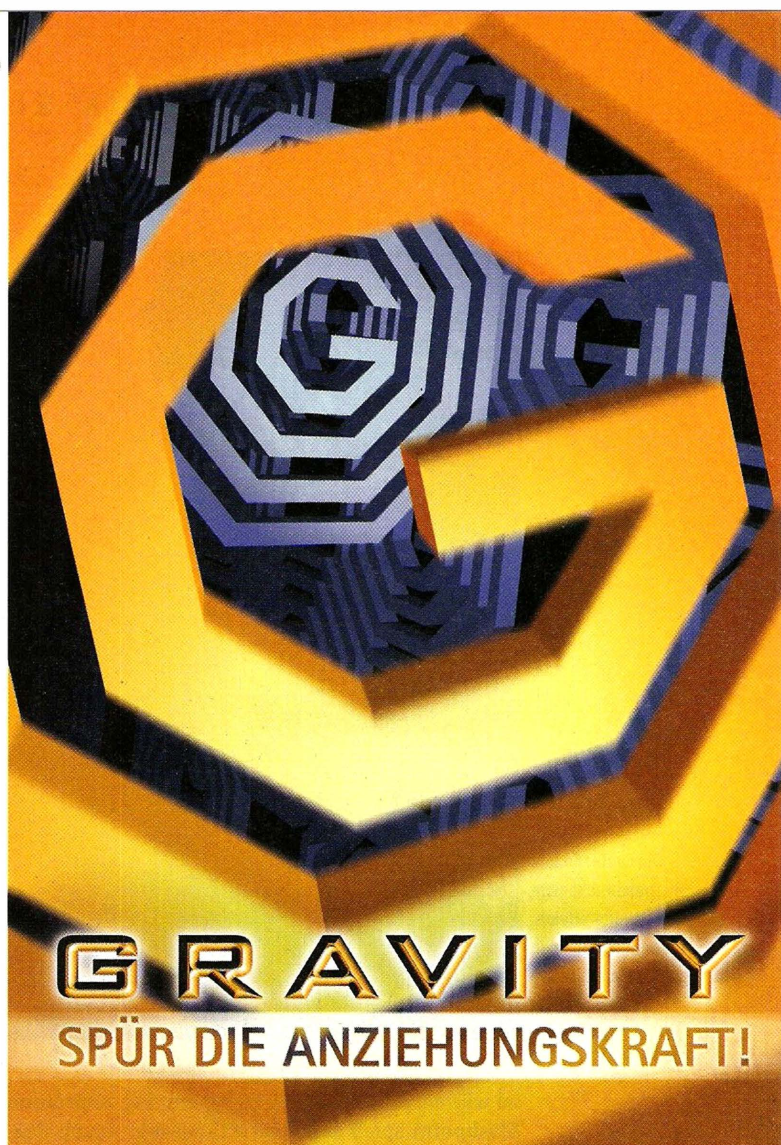
Willkommen bei **Operation Flashpoint**, wo der Albtraum der 80er-Jahre bittere Realität geworden ist. Die Mischung aus Taktik-



SCHLANGENBISS Mit einem Cobra-Helikopter haben wir einen feindlichen Munitionskonvoi überrascht. Beachten Sie, dass die Grafik-Engine auch beschädigte Gebäude darstellt.

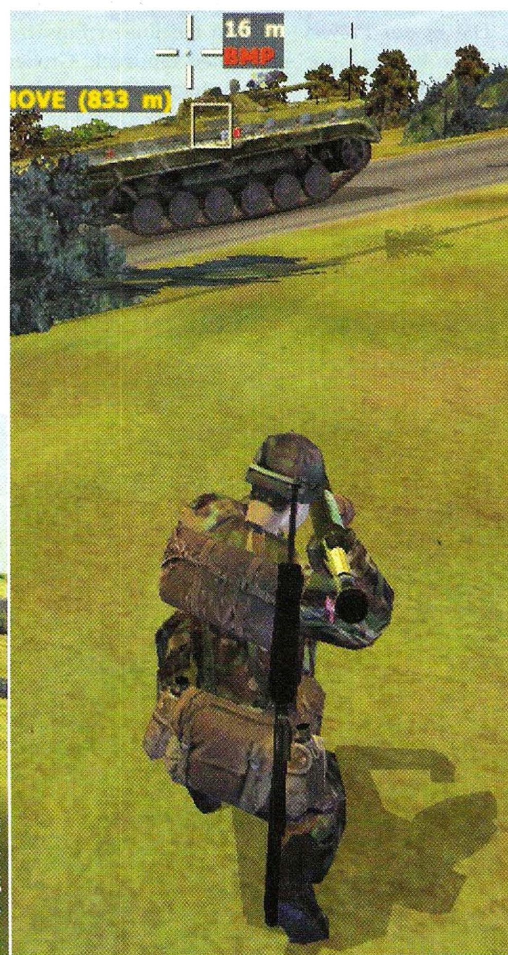


DICKE GESCHÜTZE
Wer in einen Panzer klettert, kann es auch mit stärkeren Feindverbänden aufnehmen.



Shooter und Action-Simulation versetzt Sie auf die fiktiven Inseln Kolgujev, St. Pierre und Malden, auf denen aus dem Kalten Krieg der Supermächte unvermittelt ein heißer Konflikt ausbricht. Sowjets und Amis balgen sich um die Vorherrschaft auf den Eilanden – und Sie sind mittendrin. Als Soldat in einer der beiden Armeen kämpfen Sie nicht nur als Infanterist, sondern klettern auch ins Cockpit eines Kampfhelikopters oder eines Bodenangriffsflugzeugs, versuchen sich als Panzerkommandant oder fahren sogar auf einem Kanonenboot mit. Prinzipiell können Sie jedes Fahrzeug im Spiel steuern – sei es nun ein gegnerischer LKW, dessen Fahrer Sie gerade per Zielfernrohr ausgeschaltet haben, oder ein Traktor auf einem verwaisten Bauernhof. Keine Angst: Sie brauchen keine daumendicken Anleitungen


SIMPEL-FLIEGER
Auch Simulationsneulinge sollten mit der Steuerung der Helis und Panzer keine Probleme haben.



HINTERHALT
Panzer sind zwar mächtige Gegner, aber Infanteristen gegenüber fast blind. Wer sich versteckt, kann die Tanks per Panzerfaust knacken.



ROMANTISCH Die Grafik-Engine beherrscht nicht nur Wettereffekte, sondern auch den dynamischen Wechsel von Tag und Nacht.

zu wälzen, um die Vehikel zu beherrschen. **Operation Flashpoint** spielt sich sehr actionlastig, seinen Realismus zieht es vor allem aus seiner glaubwürdigen Physik-Engine und der lebensechten Optik.

Die in der Preview-Version spielbaren Einsätze machten bereits einen sehr guten Eindruck. Großer Kritikpunkt: Es gibt nur eine Autospeicher-Funktion. In der fertigen Ausgabe soll neben 15 Einzelspielermissionen auch noch eine dynamische Kampagne mit rund 30 Aufträgen enthalten sein. Weitere werden dank Editor wohl nicht lange auf sich warten lassen. In einer der ersten Missionen müssen Sie ohnmächtig mit ansehen, wie Ihr Platoon in einer Spielgrafik-Zwischensequenz einem Hinterhalt zum Opfer fällt. Auf sich allein gestellt, funken Sie das Hauptquartier um Hilfe an, doch die wissen auch keinen Rat. Sie müssen sich bei einem der Gefallenen eine Waffe ausborgen und einen fahrbaren Untersatz requirieren. Den finden Sie auch bald in Form eines herrenlosen Skodas, doch auf der Fahrt durch die feindlichen Linien stellt sich Ihnen bald ein Infanterie-Zug entgegen. Eine MG-Garbe zerfetzt die Reifen Ihres Vehikels. Sie kämpfen wahlweise in Ego-Shooter-Manier oder betrach-



WESPENNEST Wir haben ein gegnerisches Platoon auf der Fahrt ins Kampfgebiet abgefangen. Die aussteigenden Soldaten sind leichte Ziele, auch wenn sie in Deckung hechten.



HEIMTÜCKISCH Versierte Scharfschützen können sogar Helikopter abschießen, indem Sie den Piloten treffen. Eine Aufgabe, die allerdings viel Mut und Glück erfordert.

ten das Geschehen von außen in der **Tomb Raider**-Perspektive. Anders als in **Unreal Tournament** & Co. haftet den Feuergefechten ein sehr realistisches Feeling an. Wenn Sie beispielsweise rennen, sind Ziele auch aus nächster Nähe kaum zu treffen. Da heißt es abtauchen und das Feind-Platoon über Kimme und Korn ruhig anvisieren. Die Gegner sind alles andere als Kanonenfutter. Unter Feuer werfen sie sich auf den Boden, hechten hinter den nächsten Baum oder versuchen, Sie einzukreisen. Ihr Soldat ist kein Superheld, er kann nur wenige Treffer einstecken. Wenn Sie beispielsweise am Bein verwundet werden, können Sie sich nur noch kriechend vorwärts schleppen, eine Kopfwunde bedeutet das sofortige Aus. Glücklicherweise hat die andere Seite die gleichen Schwachstellen.

Sie sind nicht nur allein unterwegs. Am spannendsten in unserer Vorab-Version waren die teilweise gigantischen Feuerwechsel, etwa wenn zwei Gruppen Infanteristen, unterstützt von Maschinengewehren und Granatwerfern, ein Dorf stürmen, während Schützenpanzer feuernd vorwärts preschen und Hubschrauber über den Köpfen kreisen. Dabei prasseln über Sprechfunk ständig neue Befehle Ihres Zugführers herein: „Vier, Flanke sichern! Zwei, MG-Schütze auf vier Uhr angreifen! Drei, sofort zum Sani!" Leider werden die Kommandos momentan noch per Sprachsynthese erzeugt. Zwar kann das Programm so beliebige Sätze ausgeben, aber das Ergebnis klingt sehr künstlich. In einigen Missionen haben Sie auch selbst ein Platoon unter Ihrer Fuchtel. Dann erteilen Sie Ihren Kameraden entweder per Tastaturkürzel Befehle oder weisen ihnen wie in einem Taktikspiel in einer strategischen Übersicht Ziele zu. Cool: Solche Mega-Gefechte sollen sich auch via Netzwerk oder Internet mit bis zu 500 (!) Teilnehmern realisieren lassen. Während alle Welt auf **Team Fortess 2** wartet, haben die Prager Entwickler von Bohemia Interactive ein verdammt heißes Eisen im Feuer, das Valve Softwares Versprechen schon vorher einlösen könnte.



ERSTEINDRUCK

Ich bin begeistert! Schon lange hatte ich mit einer Preview-Version nicht mehr so viel Spaß wie mit ***Flashpoint****. Wenn die Entwickler die angesprochenen Schwächen (Stichwort Sprachausgabe) noch ausmerzen, steht uns ein Action-Hit ins Haus. Ich freue mich riesig!* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Bohemia Interactive
Termin .... Sommer 2001

Die Prämien

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön **gratis** eines der nebenstehenden Top-Games. Aber zögern Sie nicht, denn das Angebot gilt nur, solange der Vorrat reicht!

Black & White

Der kreative Kopf hinter dem heiß ersehnten *Black & White* ist kein Geringerer als Peter Molyneux. Erneut lässt Sie das Design-Genie in die Rolle eines Gottes schlüpfen: Als Herr über eine prächtige 3D-Welt züchten Sie eine Kreatur (Affe, Löwe, Tiger etc.) und beeinflussen aktiv ihre Entwicklung. Die Fabelwesen leben je nach Erziehung friedlich miteinander oder springen sich gegenseitig an die Gurgel. Die aufwendige Grafikengine und der bereits im Vorfeld gepriesene Innovationsreichtum machen *Black & White* zu einem der derzeit aufregendsten Spiele. Die Lieferung erfolgt, sobald das Spiel verfügbar ist!

Hardwareanforderungen: Pentium III 450, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte

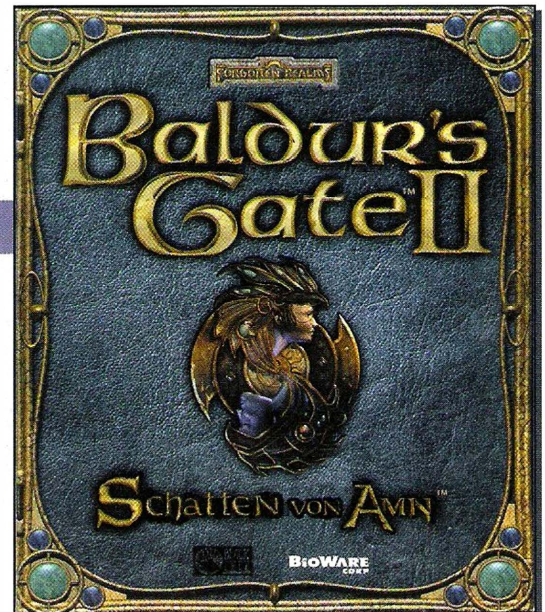
Reißer



Die Siedler 4

Seit Jahren dürfen Computerspieler den kleinen Rackern zuschauen, wie sie über den Bildschirm wuseln und karge Landschaften in zivilisierte Dörfer verwandeln. Der vierte Teil der erfolgreichen Aufbausimulations-Serie schließt sich der bewährten Tradition seiner Vorgänger an und schickt die eifrigen Mannen erneut ins Feld, diesmal aber mit neuen Rassen (Wikinger, Maya), mehr Gebäuden und zahlreichen Verbesserungen im Detail. Die Lieferung erfolgt, sobald das Spiel verfügbar ist!

Hardwareanforderungen: Pentium 200, 64 MB RAM



Baldur's Gate 2

Der Nachfolger zum erfolgreichen Vorläufer ist schon jetzt ein Renner – und das zu Recht: Unzählige Aufgaben, eine tiefsinnige Fantasy-Story und charismatische Spielfiguren prägen die epische Geschichte rund um den privaten Feldzug eines Helden, der mit seinem persönlichen Schicksal hadert. Die bombastische Soundkulisse, die aufwendige Grafik sowie die originalgetreue Umsetzung der AD&D-Regeln machen *Baldur's Gate 2* zum besten Rollenspiel des Jahres.

Hardwareanforderungen: Pentium II 350, 128 MB RAM

P3 PG 90

C&C: Renegade

VON HINTEN
Es muss nicht immer Frontalangriff sein: In Renegade ist Anschleichen oft Trumpf.

Lange war es ruhig um C&C: Renegade, jetzt präsentiert Westwood die neuesten **Fakten und Bilder zum ambitionierten Actionspiel.**



GANZ NAH DRAN
Nicht nur auf schießwütige Soldaten, auch auf Fahrzeuge wie diesen Nod-Panzer müssen Sie aufpassen.

Lassen Sie sich vom „C&C" im Namen nicht täuschen: In **Renegade** übernehmen Sie die Rolle eines GDI-Einzelkämpfers, den Sie aus der Verfolgerperspektive oder der First-Person-Ansicht steuern. Ihr Ziel: Die endgültige Zerschlagung der bösen Bruderschaft von Nod. Statt als pixelige Isowelt präsentiert sich das bekannte **C&C**-Universum im modernen 3D-Gewand, inklusive bekannter Gebäude wie Tiberiumsilos, Kraftwerke oder Raffinerien. Neben einem kompletten Wettersystem mit Gewittern, Regenschauern und Schneefällen stattete Westwood die Umwelt mit einem exakten physikalischen Modell aus und passte die Animationen der Figuren sowie das Verhalten der Fahrzeuge an. Da immer nur durch die Gegend latschen nicht nur anstrengend, sondern auch langweilig ist, dürfen Sie sich ans Steuer von Motorrädern, Jeeps, Panzern und anderen Fahrzeugen setzen und sich damit durch die riesigen Levels bewegen. Wie es sich für einen Shooter gehört, greifen Sie in den Einsätzen auf durchschlagskräftige Waffen zurück. Während für Frontalangriffe Maschinengewehr und Granatwerfer eingesetzt werden, schaltet Ihr Soldat weiter entfernte Feinde mit dem obligatorischen Scharfschützengewehr aus. Im Mehrspielerbereich gibt es neben klassischen Modi wie „Deathmatch" und „King of the Hill" mit „Capture the Mobius" eine spezielle **C&C**-Variante der beliebten Fahnenjagd. Zudem dürfen Sie die Einzelspielereinsätze kooperativ mit einem Mitstreiter in Angriff nehmen.



ERSTEINDRUCK

Sightseeing im Nod-Camp: Für C&C-Fans erfüllt sich damit ein Traum. Die neuesten Bilder sehen weit besser aus als das, was wir zuletzt live gesehen haben. GEORG VALTIN

Entwickler .... Westwood
Termin .... 3. Quartal 2001

Serious Sam



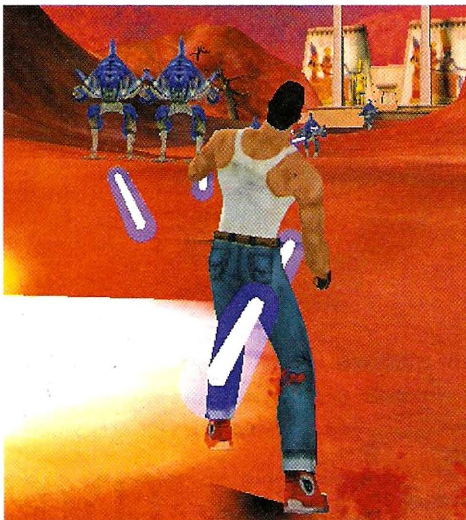


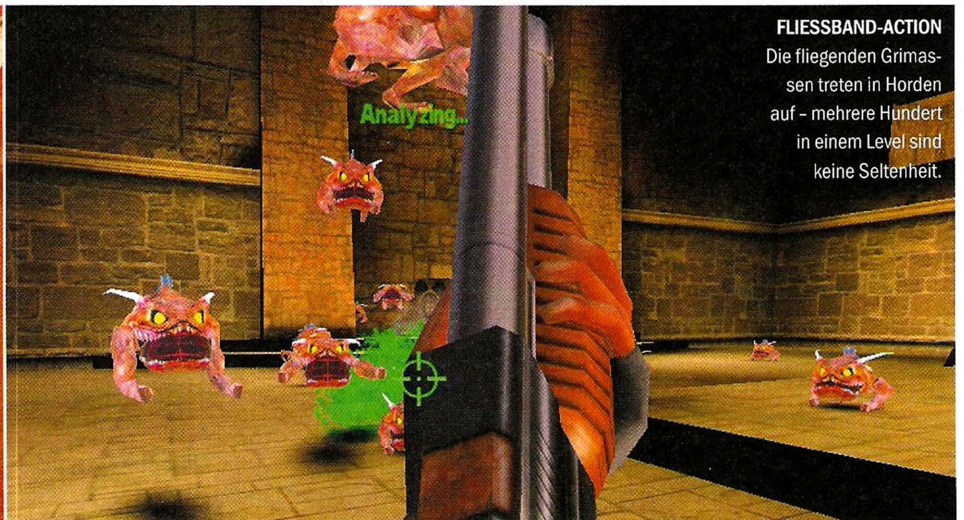
Ihre Aufgabe in Serious Sam: **Ballern, bis der Zeigefinger raucht.** Das ist die Art Spiel, vor denen Mama und Papa immer warnten.

Mit riesigen Wummen durch die Gegend hetzen und alles umnieten, was sich bewegt – so kennen wir den 3D-Shooter, wie er 1993 von id Software mit dem indizierten **Doom** definiert wurde. Mittlerweile hat sich das Bild aber geändert: Skriptlastige Titel wie **Half-Life**, **No One Lives Forever** oder **Clive Barker's Undying** drängen auf den Markt und glänzen durch vergleichsweise intelligentes Gegnerverhalten und zahlreichen Überraschungen im Spielverlauf. **Serious Sam** besinnt sich hingegen wieder auf alte Tugenden. Masse statt Klasse, Action statt Köpfchen.

Dabei hat das Programmierteam aus Kroatien kein Vermögen für teure Lizenzen ausgegeben, sondern kurzerhand eine eigene Engine gebastelt. Die kann grafisch zwar nicht mit der von **Unreal** oder **Q3A** mithalten, erlaubt aber die Darstellung unzähliger Gegner in einem Areal. Das ist auch gleichzeitig der Aspekt, der **Serious Sam** auszeichnet: Es gilt, tonnenweise

AUTSCH
Der Schuss trifft den Protagonisten an einer ungünstigen Stelle.





FLIESSBAND-ACTION
Die fliegenden Grimassen treten in Horden auf – mehrere Hundert in einem Level sind keine Seltenheit.



KURIOS Das gab's noch in keinem PC-Shooter: Einen Splitscreen-Modus, in dem sich maximal bis zu vier Spieler gleichzeitig vor den Monitor quetschen können.

Viecher zu erledigen – und nichts anderes. Dass die Story kaum Verwendung findet, überrascht folglich nicht. Irgendeine höhere Macht will aus Spaß die Menschheit auslöschen, weshalb Sam „Serious" Stone nach Ägypten reist, um dort die ultimative Waffe gegen das Böse zu mopsen. Aha! Jedenfalls stellen sich dem Rambo massenweise, oft sehr abgedrehte, Widersacher in den Weg (beispielsweise der kopflose Soldat, der laut schreiend auf Sie zurennt und sich dann in einem selbstmörderischen Unterfangen selbst in die Luft sprengt), die Sie sich mit einem Waffenarsenal vom Leib halten. Die Standardpistole ist da mit von der Partie, wirkt gegen die Unmengen an Pixelmonstern aber eher wie Kinderspielzeug. Schrotflinten, Raketenwerfer sowie Schnellfeuer- und Plasmagewehre sind da ungleich effektiver. Sie bedienen später sogar eine übergroße Kanone, die gewaltige Kugeln spuckt. Um Ihren Munitionsvorrat brauchen Sie sich nicht zu sorgen, denn nach jedem Abschnitt gibt es meist mehr Nachschub als nötig – von intelligent platzierten Extras keine Spur. Genauso dumpf kommt die Levelarchitektur daher: Sie stapfen häufig nur durch quadratische Räume und liefern sich dort adrenalinfördernde Massenschlachten.



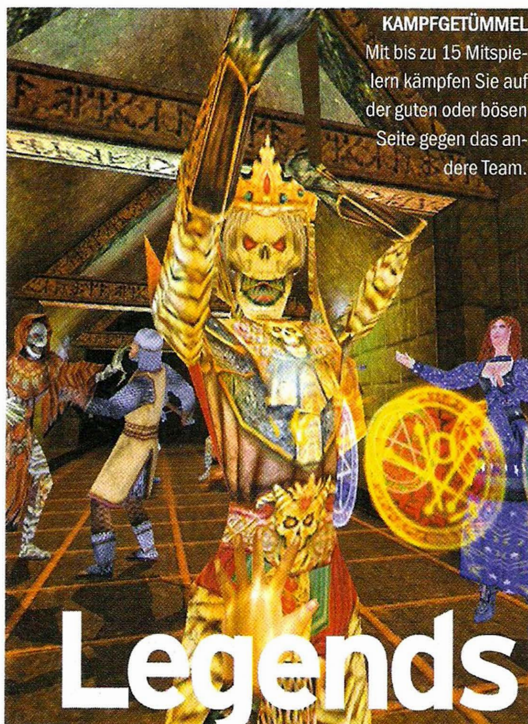
ERSTEINDRUCK

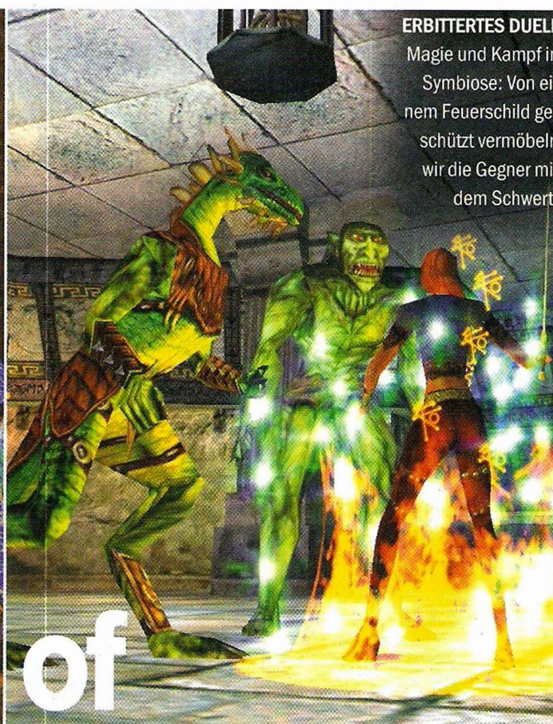
Für ein Spielchen in der Mittagspause oder im Netzwerk wird sich ***Serious Sam*** *eignen, dem anspruchsvollen Einzelspieler ist die simple Monsterhatz zu seicht.* THOMAS WEISS

Entwickler .... Croteam
Termin .... März 2001



FETZEN FLIEGEN In den weitläufigen Außenwelten kommen mehrere Dutzend Gegner aus der Luft auf den Held zugeflogen.

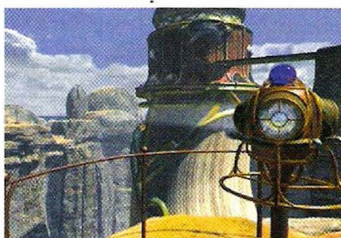

KAMPFGETÜMMEL Mit bis zu 15 Mitspielern kämpfen Sie auf der guten oder bösen Seite gegen das andere Team.


ERBITTERTES DUELL Magie und Kampf in Symbiose: Von einem Feuerschild geschützt vermöbeln wir die Gegner mit dem Schwert.

Legends of Might & Magic

Zwei bestenfalls lauwarme Designaufgüsse waren auch New World Computing genug, jetzt bringt die Firma ihr Rollenspiel-Urgestein wieder richtig ins Rollen. **Legends of Might & Magic** wird mithilfe der neuen LithTech-3D-Engine (deren Vorgänger für Actiontitel wie **No One Lives Forever** Verwendung fand) zu einem innovativen Online-Titel aufgewertet. Bis zu 16 Spieler sollen darin, verteilt auf zwei Teams, aus der Ich-Sicht durch bekannte Serienlandschaften wie die Zwergenminen von Xeen, die Gebirge von Varn oder die Wüste von Erathia ziehen, als wären sie auf einer Schnitzeljagd. Um die Wette müssen beide Gruppen Aufgaben erledigen – wie etwa die Suche nach dem heiligen Gral, den Kampf gegen einen Drachen oder die Befreiung einer Prinzessin. Auch mögen die Ziele gegeneinander ausgerichtet sein: Während der eine Verband samt Geisel in einer Burg hockt und fliehen möchte, könnte der andere rein und kämpfen wollen. Die einzelnen Spielrunden werden bis dato mit ungefähr zehn Minuten veranschlagt, gewonnene Preise wie Spezialrüstungen oder -waffen sollen Sie in nachfolgende Abenteuer weitertragen können. Zur Kreation der Charaktere werden sechs Klassen mit scharf konturierten Talenten und Schwächen entworfen.

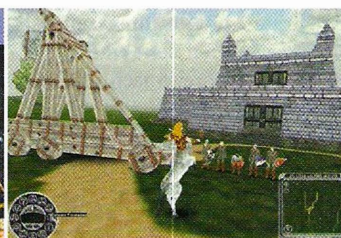
Entwickler 3DO
Erscheinungstermin .... April 2001



Myst 3: Exile

TLCs **Myst 3: Exile** entführt Sie ab April in surreale Welten. Wie in den Vorgängern bewegen Sie sich in der First-Person-Ansicht durch beklemmende Render-Landschaften (inklusive 360°-Rundumblick), in denen Sie Logikrätsel lösen sowie komplexe Maschinen verstehen und in Gang setzen müssen.

Presto Studios | 4. Quartal 2001



Shadowbane

Das in einer mittelalterlichen Fantasy-Welt angesiedelte Online-Rollenspiel **Shadowbane** nähert sich nach zweijähriger Entwicklungszeit der Fertigstellung. Derzeit läuft die erste Phase des mehrteiligen Beta-Tests. Als Starttermin nennt der deutsche Anbieter Swing Entertainment das 3. Quartal 2001.

Wolfpack | 3. Quartal 2001



Call of Cthulu

Der Name verursacht Zungenbrüche, hinter dem Spiel – geplant füs dritte Quartal – steckt inzwischen ein eigenwilliger Ego-Shooter. Sechs Kapitel erzählen von einem zaubernden, telepathisch begabten Mann, der einem voodooartigen Kult schleichend, Deckung suchend und kämpfend näher kommt.

Headfirst | 3. Quartal 2001

COUNTDOWN

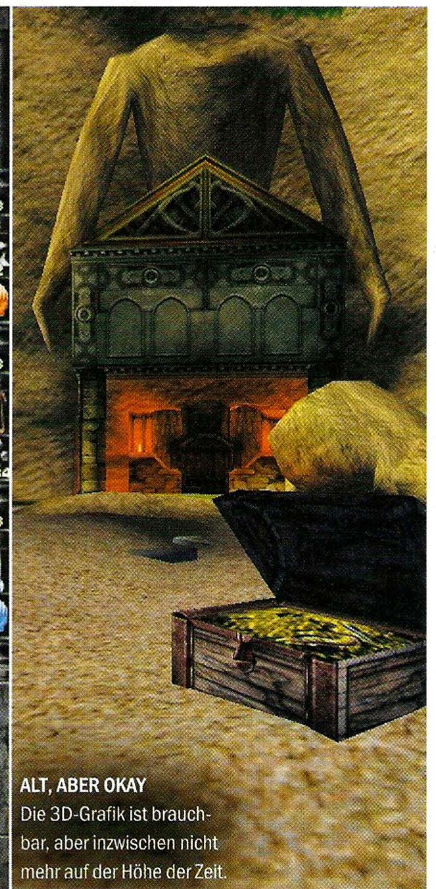
Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

1. **Diablo 2: Lord of Destruction** – Action-Rollenspiel | Ende Juni 2001
2. **Gothic** – Rollenspiel | 15. März 2001
3. **Alone in the Dark 4** – Adventure | Juni 2001
4. **Baldur's Gate 2 Add-On** – Rollenspiel | Ende Juni 2001
5. **Neverwinter Nights** – Rollenspiel | Mai 2001
6. **Ultima Online 2** – Online-Rollenspiel | 2. Quartal 2001
7. **Pool of Radiance 2** – Rollenspiel | 2. Quartal 2001
8. **Myst 3: Exile** – Adventure | April 2001
9. **Anachronox** – Rollenspiel | 2. Quartal 2001
10. **Dungeon Siege** – Action-Rollenspiel | Sommer 2001

Wizardry 8



REDSELIG
Die Interaktionsmöglichkeiten mit Nebenfiguren reichen vom Reden übers Stehlen bis hin zum Rekrutieren.



ALT, ABER OKAY
Die 3D-Grafik ist brauchbar, aber inzwischen nicht mehr auf der Höhe der Zeit.

Ein Überraschungspaket aus Kanada sorgt für große Augen: Das von vielen schon abgeschriebene Wizardry 8 steht in den Startlöchern.



BLITZSCHNELL
Der Zauber „Energiestoß" ist früh im Spiel verfügbar und richtet viel Schaden an.

Nostalgische Rollenspielfans haben allein bei der Erwähnung des Wortes „Wizardry" schon Freudentränen in den Augen. Verständlich, denn zusammen mit **Ultima** und **Might & Magic** beherrschte und prägte die Serie lange Zeit dieses Genre. Nach vierjähriger Entwicklungszeit ist nun der achte Teil der Reihe so gut wie fertig. Während sich grafisch mit dem Evolutionsschritt in die dritte Dimension Entscheidendes geändert hat, setzen die Entwickler in spielerischer Hinsicht auf bewährte Stärken. Vor allem in Sachen Charakterentwicklung erreicht kein Konkurrenztitel die Vielfalt von **Wizardry** 8: elf Rassen, 15 Charakterklassen und Dutzende Fähigkeiten – da bleiben keine Wünsche offen. Sie starten das Abenteuer mit sechs Charakteren und können die Gruppe später mit zwei weiteren Figuren aufstocken. Spielerisch gibt es kaum Überraschungen: Nebenfiguren erteilen Ihnen diverse Aufträge, worauf die Heldenschar in die nächste Stadt oder Höhle wandert und diese erledigt. Kämpfe sind traditionell auch in **Wizardry** 8 ein Hauptbestandteil und laufen wahlweise rundenbasiert oder in Echtzeit ab. Mit mehr als 100 verschiedenen Waffen und ebenso vielen Zaubersprüchen aus sechs Schulen, beispielsweise Feuer- und Wassermagie, vertreiben Sie verschiedenste Monster und sammeln Gold, Gegenstände und Erfahrungspunkte. Wann Sie das Abenteuer angehen dürfen, ist leider noch ungewiss, da Sirtech bisher noch keinen Vertriebspartner gefunden hat.



ERSTEINDRUCK

*Wie **Wizards & Warriors** ist **Wizardry 8** ein klassisches Rollenspiel mit komplexer Charakterentwicklung und genialer Story. Aber: Trotz 3D-Grafik technisch veraltet.* GEORG VALTIN

Entwickler	Sirtech
Termin	2. Quartal 2001

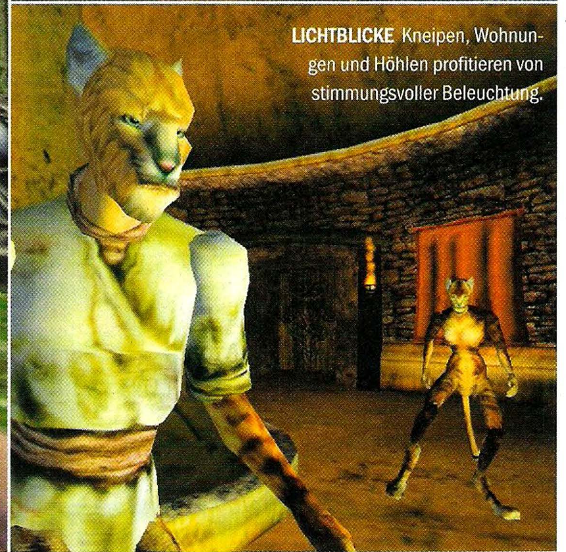
The Elder Scrolls 3: Morrowind



KASPERLETHEATER Schwertstreiche und Körpertäuschungen führen die detailliert modellierten Figuren in weichen Abstufungen aus.



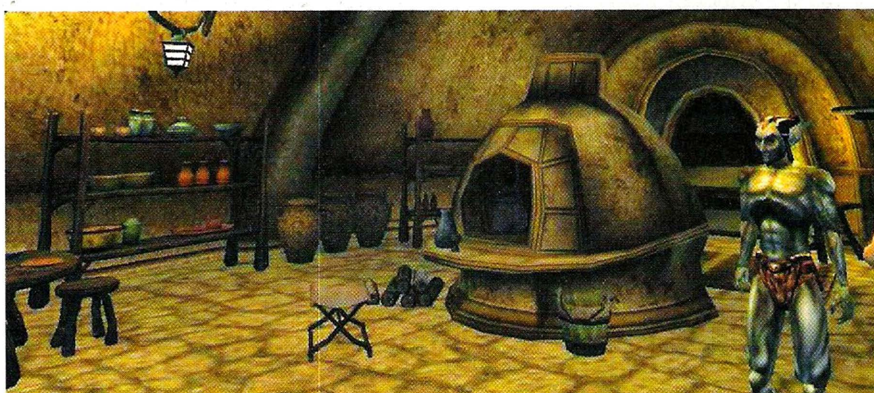
FREIER AUSLAUF Myst sah vergleichbar edel aus, doch diese Kulissen werden in Echtzeit berechnet – frei begehbar sind sie außerdem.



LICHTBLICKE Kneipen, Wohnungen und Höhlen profitieren von stimmungsvoller Beleuchtung.

Moderne **Rollenspiele wünschen wir uns wie Traumfrauen:** intelligent, vielseitig, flexibel, unkompliziert. Hübsch anzusehen noch dazu.

Bethesdas in Ruhe entwickelter Trilogie-Abschluss könnte solche Hoffnungen zum ersten Mal erfüllen. **Morrowind** ist – so viel darf bereits geschrieben werden – gleichzeitig schön, umfangreich, leicht bedienbar und abwechslungsreich. Obwohl Sie eine Leitstory zum Festhalten bekommen, werden Sie unbefangen im großräumigen Spielgebiet herumspazieren und erkunden können. Nichts wird Sie einschränken, solange Sie nicht freiwillig auf den Abspann zuarbeiten. Dass Reiselustige eben mehr fürs Geld kriegen, ist natürlich, mitgenommene Randepisoden verlängern den Spielspaß. Hier stimmt dies, zumal sich Autoren jede Mission eigens ausdenken. Über 1.000 Personen bevölkern **Morrowind** dadurch und selbst hinter den Monstern stehen Lebensgeschichten. Der Zufallsgenerator, der die beiden Vorgänger künstlich streckte, liegt im Müll; Glaubwürdigkeit ist den Designern merkbar wichtig. Die Charaktergenerierung, sonst Zahlenschieberei, haben sie zum Beispiel clever in die Startphase gebettet: Aus einem Schiff wird ein Sträfling auf eine Insel entlassen. Er ist der Hauptdarsteller. In Sichtweite speit ein Vulkan Asche, ein gefährlicher Duft weht herüber. Sie überlegen noch, was Sie Ihre Figur tun lassen, da tritt ein Fremder näher und fragt



TOLERANZTEST Die Provinz Morrowind beherbergt seltsame Kreaturen.

drauflos. Wer der Sträfling sei, woher er komme, was er so könne. Schon haben Sie sich aus acht Rassen, zwölf Klassen und erschlagend vielen Attributen eine Vita ersponnen, ohne sich zu langweilen. Noch vergnüglicher verlaufen die Kämpfe, mit einem System wie in Golfsimulationen. Ein Klick leitet die Ausholbewegung ein, der nächste bestimmt den Schlagzeitpunkt. Abhängig vom Waffengewicht dauert das kürzer oder länger. Schwenken Sie einen Beidhänder zu weit nach hinten, verziert Ihnen ein Messerstecher bis zum Treffer gemütlich den Bauch. Ein genialer Editor, der binnen fünf Minuten kapiert ist, garantiert übrigens Erweiterungen.



ERSTEINDRUCK

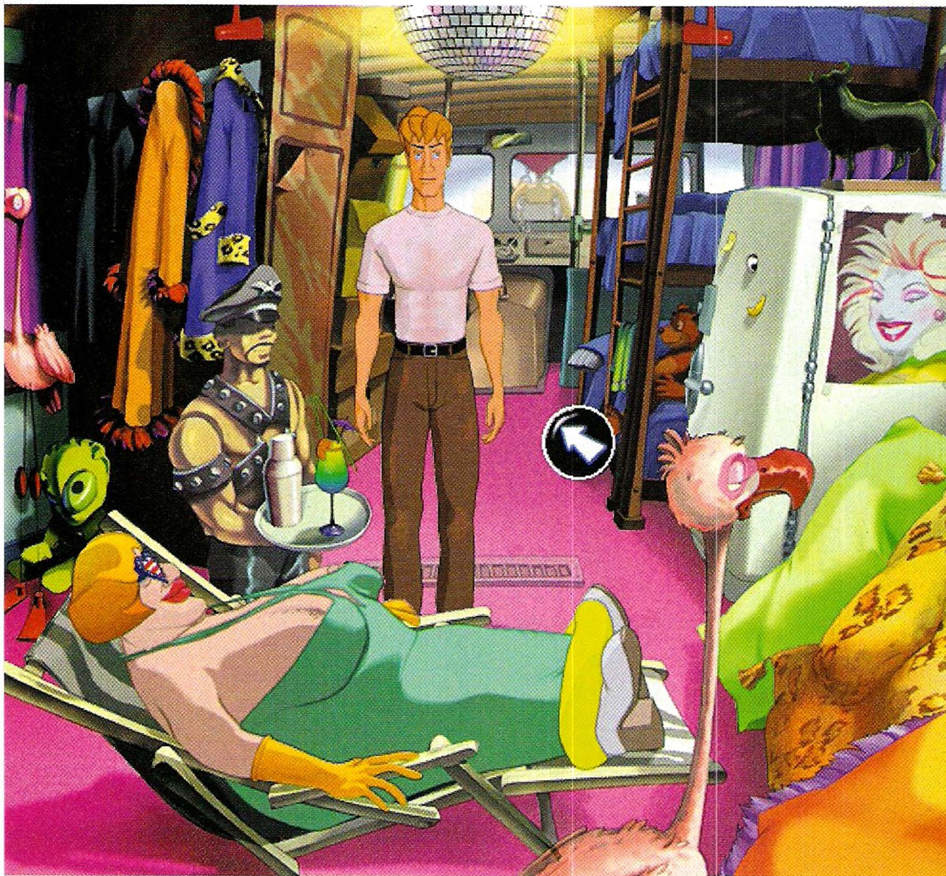
*Was **Gothic** nicht in Perfektion geschafft hat, diesem Titel könnt's glücken: die Mischung von atemberaubender 3D-Grafik mit einem besonderen Rollenspiel.* DANIEL CH. KREISS

Entwickler .... Bethesda Softworks
Termin .... Noch nicht bekannt



BODENHALTUNG
Die Grafikroutine lässt selbst organische Strukturen in der Architektur zu.

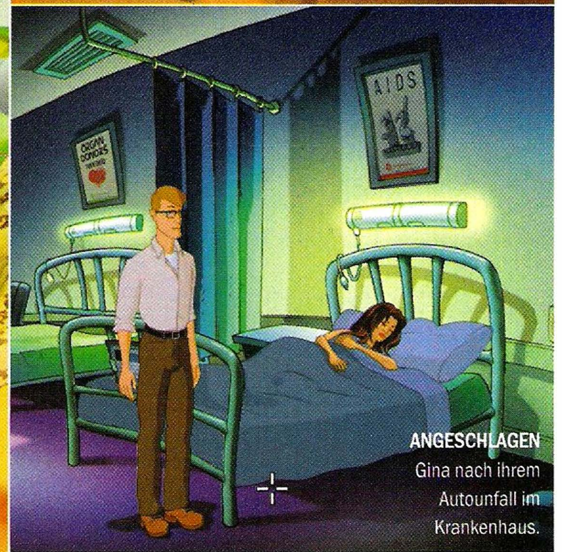
Runaway
A Road Adventure



ABGEDREHT
Die Inneneinrichtung dieser, äh, Dame kann sich sehen lassen.



ZU VIEL SONNE?
Mitten in Arizona stehen allerhand verrückte Gerätschaften herum.

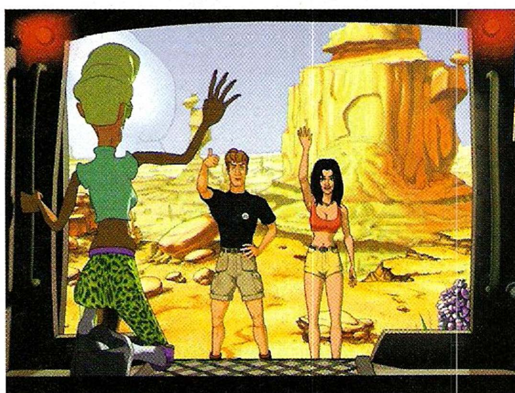


ANGESCHLAGEN
Gina nach ihrem Autounfall im Krankenhaus.

Mit der Zeit zu gehen, **endet nicht zwangsläufig im 3D-Dilemma.** Das beweisen die Spanier der Pendulo Studios.

Brian fristet ein gewöhnliches Dasein als Physikstudent. Zumindest so lange, bis ihm die vollbusige Gina vor die Karre rennt und er die Dame daraufhin ins örtliche Hospital verfrachtet. Dort überschlagen sich die Ereignisse: Unbekannte Männer wollen dem Rasseweib an die Gurgel, die in Brian ihren einzigen Verbündeten findet. Zu zweit erlebt das Duo schließlich Abenteuer, die an den Weltenbummler-Charme von **Baphomets Fluch** erinnern: Die beiden Protagonisten flüchten kreuz und quer durch das sonnige Kalifornien und lüften dabei das Geheimnis eines mysteriösen Schmuckstücks, dessen Geschichte sich bis nach Spanien zurückverfolgen lässt. Freilich müssen Sie unterwegs mit allerhand durchgeknallten Persönlichkeiten Smalltalk betreiben und Rätsel lösen. Letztere werden im weiteren Spielverlauf zunehmend abgedrehter: Während zu Beginn die Lösungen auf der Hand liegen, sollten Sie später um Ecken denken, damit sich der gewünschte Erfolg einstellt.

Langeweile dürfte so schnell nicht aufkommen, wenn Sie den gerenderten Hauptdarsteller durch 100 handgemalte Szenarien befehligen, die sich in sechs Kapitel aufteilen: Dafür sorgen eine Dosis **Monkey Island**-kompatibler Humor, etliche Storywendungen und eine professionelle Sprachausgabe. Trotz aller spielerischen Finessen sticht auf den ersten Blick aber vor allem die Grafik ins Auge, die mit opulenten Kamerafahrten durchs stilvolle 2D-Ambiente Aufsehen erregt.



BITTE LÄCHELN
Die beiden Hauptdarsteller von Runaway im Rampenlicht.

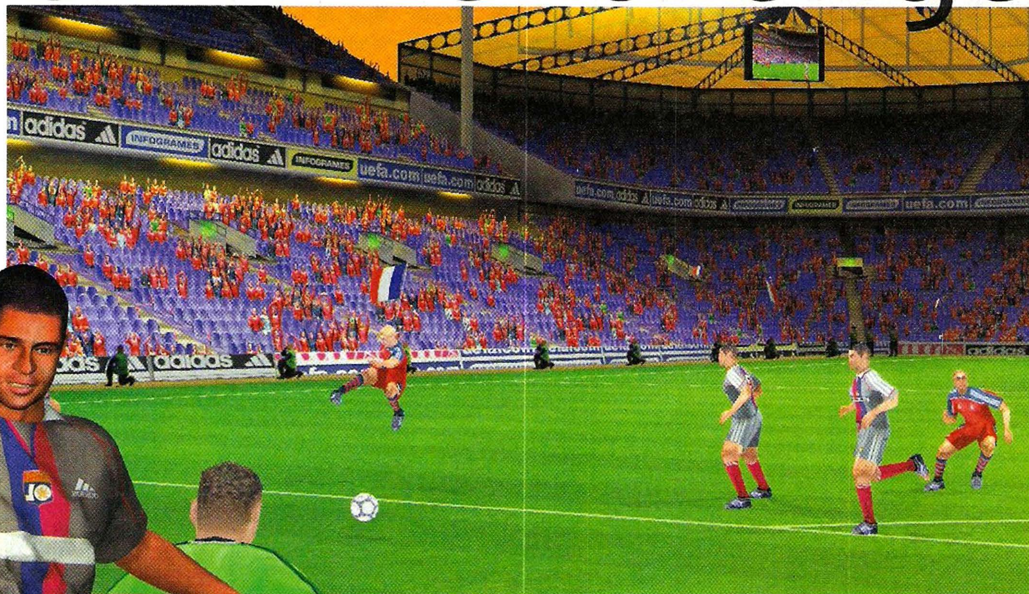


ERSTEINDRUCK

*Rosige Zeiten brechen an, wenn **Runaway** hält, was es im Vorfeld verspricht: superbe und enorm detailverliebte Grafik, knackige Rätsel und eine fesselnde Story.* THOMAS WEISS

Entwickler .... Pendulo Studios
Termin .... Mai 2001

UEFA Challenge



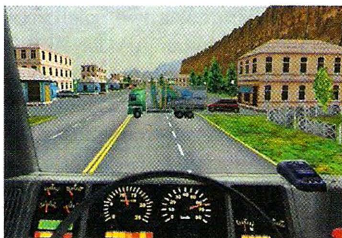




STRAHLEMANN
Neben dem Brasilianer Sonny Anderson werden auch deutsche Spieler wie Effenberg im Spiel auftreten.

Konkurrenz für EA Sports: Mit **UEFA Challenge** erwartet die Fußballfans der wohl heißeste Rivale zur Maßstäbe setzenden **FIFA**-Serie. Das Spiel konzentriert sich auf den europäischen Wettbewerb und bietet mehr als 120 der wichtigsten Vereine. Aus lizenzrechtlichen Gründen wurden allerdings nur für etwa 20 Top-Teams die original Vereinsnamen und -embleme verwendet. Bei einem ersten Probespiel konnten vor allem Grafik und Spielphysik begeistern. Bekannte Kicker wie Stefan Effenberg oder Luis Figo sehen den echten Vorbildern verblüffend ähnlich und die zwanzig simulierten Stadien entsprechen haargenau den realen Arenen. Für zusätzlichen Realismus sorgt außerdem ein ausgeklügeltes Partikelsystem, das selbst kleine Details wie aus dem Rasen herausgekickte Erd- und Grasklumpen oder – bei Spielen in der kalten Jahreszeit – die Atemwolken der Akteure darstellt. Wie inzwischen üblich, wird jede Aktion auf dem Rasen von professionellen Sportreportern analysiert und kommentiert. Für die deutsche Version des Spiels wurden die Premiere-World-Experten Dieter Nickles und Dirk Glaser verpflichtet.

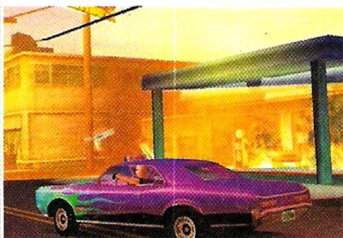
Erscheint .... 2. Quartal 2001
Anbieter .... Infogrames



Rig & Roll (Arbeitstitel)

An einer unverbrauchten Rennspiel-Idee tüftelt Ascaron: Als selbstständiger LKW-Fahrer liefern Sie unter Termindruck verschiedene Waren an die ungeduldige Kundschaft aus. Polizei, Radarfallen, Nebelfelder und Überfälle machen Ihnen das Leben schwer. Der Startschuss erfolgt bereits im Mai.

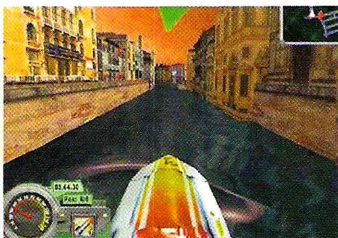
Ascaron | Mai 2001



Motor City Online

Neues aus der Welt der amerikanischen Muscle Cars: Die Macher von **Motor City Online** haben frische Bilder des Internet-Rennspiels veröffentlicht. Sowohl die Boliden wie Ford Mustang oder Chevy Bel Air als auch die Strecken machen schon jetzt einen ausgezeichneten Eindruck.

Electronic Arts | September 2001



Speedboat Raser Europa

Der **Autobahn Raser** wechselt ins feuchte Element: Das in Holland als **Grachten Raser** erschienene Spiel soll für den deutschen Markt umgesetzt werden. Mit neuen Schauplätzen (unter anderem Venedig) und überarbeiteter Grafik soll sich diese Fassung deutlich vom Original unterscheiden.

Davilex | 2. Quartal 2001

COUNTDOWN

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

1. **Driver 2** – Rennspiel | 2. Quartal 2001
2. **Motor City Online** – Rennspiel | 3. Qua tal 2001
3. **NBA Live 2001** – Sport | 1. März 2001
4. **F1 Racing Championship** – Rennsimulation | 15. März 2001
5. **Anstoß Action** – Sport | 2. Quartal 2001
6. **World Sports Cars** – Rennspiel | 2. Quartal 2001
7. **Paris Dakar Rally** – Rennspiel | Sommer 2001
8. **Microsoft Train Simulator** – Simulation | 2. Quartal 2001
9. **UEFA Challenge** – Sport | 2. Quartal 2001
10. **Werner Asphaltbrenner** – Rennspiel | Ende März 2001

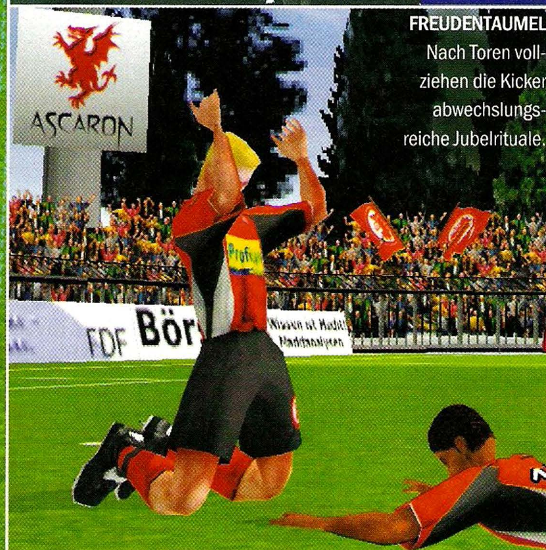
Anstoß Action



ÜBERSICHTLICH Diese typische Spielperspektive hat sich in der FIFA-Reihe mehrfach als optimal erwiesen. Zoom und Höhe lassen sich verändern.



HEXENKESSEL Dank der Lichteffekte kommt bei Nachtspielen viel Stadionatmosphäre auf.



FREUDENTAUMEL Nach Toren vollziehen die Kicker abwechslungsreiche Jubelrituale.

Bei Anstoß denkt man sofort an Ascarons Managerspiel. Im Action-Ableger **tauschen Sie den Anzug gegen das Trikot.**



KLUGE TAKTIK Per Menü legen Sie auf Wunsch den Aktionsradius für jeden Spieler fest.

Mit **Anstoß Action** hat sich Ascaron viel vorgenommen: Der Titel ist nicht nur eine eigenständige Fußballsimulation, sondern erweitert gleichzeitig **Anstoß 3**. Denn durch den Action-Ableger wird es im beliebten Manager möglich sein, sämtliche Spiele Ihres Teams auf Wunsch selbst zu steuern, statt mit berechneten Resultaten vorlieb zu nehmen. Wer also bisher als Manager auf keinen grünen Zweig kam, kann per Gamepad oder Tastatur selbst nachhelfen und an sich überlegene Teams auf diese Weise besiegen.

Anstoß Action bietet zwei grundsätzliche Spielmodi: Für kurzweilige Kicks empfiehlt sich die actionlastige Variante, bei der Sie dank der einfachen Steuerung (Passen und Schießen) schnell und häufig zum Torerfolg kommen. Mehr Realismus soll der Simulationsmodus bieten. Hier fallen Aktionen ähnlich umfangreich aus wie in **FIFA 2001**. Die Steuerung ist – und jetzt kommt's – frei belegbar! Im Bereich Taktik ist **Anstoß Action** weit vorn. Es ist nicht nur möglich, vorgegebene oder eigene Formationen auf das Spielfeld zu schicken, Sie können sogar die Position jedes Kickers und dessen Aktionsradius genau bestimmen. Ebenfalls einstellbar sind unzählige Parameter, wie Spiellänge, Schiedsrichterstrenge oder Wetter. Optisch macht **Anstoß Action** einen ganz passablen Eindruck, wird aber gerade im Bereich Animationen die Sahnegrafik von **FIFA 2001** kaum erreichen. Die recht hölzern wirkenden Bewegungen werden laut Ascaron aber noch überarbeitet.



ERSTEINDRUCK

Anstoß Action ist simulationslastiger als FIFA 2001, sieht aber nicht so gut aus. Einmalig sind die vielen Einstellungsmöglichkeiten sowie die Verknüpfung mit Anstoß 3. GEORG VALTIN

Entwickler .... Ascaron
Termin .... 2. Quartal 2001

So testen wir

Welche Voraussetzungen Ihr PC erfüllen muss, steht im Wertungskasten unter „Benötigt“ (die Empfehlung des Herstellers) und „Empfohlen“ (der Tipp der Redaktion für ruckelfreien Spielspaß). HD steht für den nötigen freien Festplattenplatz.

Vom Spiel unterstützte Peripherie wird im Abschnitt „Unterstützt“ aufgeführt.

Der Mehrspieler-Rubrik entnehmen Sie, wie viele Personen gleichzeitig an einem PC, im Netzwerk oder im Internet spielen können. Außerdem steht hier, wie viele Originalversionen für eine bestimmte Anzahl von Spielern erforderlich sind.

Im Wertungskasten können Sie die Testresultate und Begründungen in den technischen Disziplinen Grafik, Sound, Steuerung und Multiplayer nachlesen.

TESTURTEIL
WER WIRD REDAKTEUR?

90

ENTWICKLER	ANBIETER
PC Games	Computec
PREIS	**TERMIN**
Ca. DM 90,-	15/05/2008
BENÖTIGT	**EMPFOHLEN**
Pentium II 300	Pentium III 600
64 MB RAM	128 MB RAM
HD: 46 MB	HD: 600 MB
UNTERSTÜTZT	
Direct3D	OpenGL
Lenkrad	Gamepad
Joystick	Force Feedback
MEHRSPIELER	
Einzel-PC 2	Netzwerk 22
Internet –	
2 Spieler pro Packung	

GRAFIK 90%
Großartig dargestellte Redakteure.

SOUND 80%
Lebensechte Sprachausgabe.

STEUERUNG 80%
Auch per Tastatur gut spielbar.

MEHRSPIELER 80%
Keine Internet-Partien möglich.

Auf dieser Doppelseite erfahren Sie, welche Maßstäbe wir bei der Bewertung der Spiele anlegen.

Die Spielspaß-Wertung

Jedes Spiel ordnen wir auf einer Skala von 1 bis 100 Punkten ein – so können Sie ähnliche Titel (etwa zwei Echtzeitstrategiespiele) direkt miteinander vergleichen. Nur absolute Ausnahmespiele kassieren Wertungen von 90% oder mehr; kaufenswerte Spiele erkennen Sie an Ratings von 80% und mehr, gute Spiele mit kleinen Detailfehlern bekommen ab 70%. Bei 50%- und 60%-Titeln brauchen Sie nichts zu überstürzen: Da lohnt es sich vielmehr, eine Preissenkung abzuwarten. Unterdurchschnittliche Spiele mit Wertungen unter 50% kann man guten Gewissens niemandem empfehlen.

Die Wertung wird in Konferenzen von der gesamten Redaktion festgelegt; dadurch ist eine größtmögliche Objektivität gewährleistet. Außerdem schlagen persönliche Vorlieben und Abneigungen eines einzelnen Testers nicht auf die Gesamtwertung durch. Die Spielspaß-Wertung ist im übrigen eine reine Qualitätswertung; Verkaufspreis und Hardware-Voraussetzungen fließen nicht in die Gesamtwertung ein.

Die Icons

Achten Sie auf die Symbole zu Beginn jedes Artikels: Diese signalisieren auf den ersten Blick wichtige Besonderheiten. Die Bedeutung der Icons im einzelnen:

Ab 18	Spiel ist ab 18 Jahren freigegeben.
Tipps & Tricks	Komplettlösung, Cheats oder Tipps in dieser Ausgabe.
Video	Videoreportage auf Heft-CD/DVD.
Demo	Demo-Version auf Heft-CD/DVD.
Patch	Bugfix/Update auf Heft-CD/DVD.
Mehrspieler	Dieses Spiel macht besonders zu mehreren Spaß – an einem PC, im Netzwerk oder Internet.
Online	Reines Online-Spiel – Internet-Zugang zwingend erforderlich.
Add-On	Zusatz-CD – Basis-Programm wird vorausgesetzt.

USK-FREIGABE 18+ · TIPPS & TRICKS · VIDEO · DEMO · PATCH · MEHRSPIELER · ONLINE-SPIEL · ADD-ON

In den Meinungskästen können Sie die persönliche Meinung des jeweiligen Haupttesters nachlesen; Testmuster, die wir auf mehr als zwei Seiten besprechen, werden von mindestens zwei Experten kommentiert, die alle langjährige Spielerfahrung vorweisen können.

MEINUNG
FLORIAN STANGL

Guck mal, Geoff, so muss eine Formel-1-Simulation aussehen, dann klappt's auch mit der 90! Ubi Soft zeigt mal wieder allen Konkurrenten, dass es auch ohne aktuelle Lizenz geht.

Die Awards

Besonders gute Strategie-, Sport-, Action- oder Abenteuerspiele würdigen wir mit einem besonderen Preis: dem PC-Games-Award, das wichtigste Prädikat überhaupt. Daran erkennen Sie gute Spiele auf einen Blick: Überall dort, wo Sie diese Auszeichnung sehen, können Sie als Fan des jeweiligen Genres unbesorgt zugreifen.

Für das beste getestete Spiel jeder Ausgabe verleihen wir zusätzlich den „Spiel des Monats“-Award.

PC Games Award STRATEGIE 4/2001

PC Games Award SPIEL DES MONATS 4/2001

Das Testcenter

Bei hardwareintensiven Spielen führen wir einen Härtetest auf gängigen Konfigurationen durch. Das Testcenter gibt durch die drei Ampelfarben detailliert Auskunft, welche Performance auf Ihrem PC zu erwarten ist.

SYSTEM: TEST CENTER	LOW END			STANDARD				HIGH END			
	Pentium II 300, 64 MB, Software	Pentium II 300, 64 MB, Riva TNT	Duron 600, 128 MB, Matrox G 400	Pentium II 400, 128 MB, Voodoo2	Celeron 450, 128 MB, Voodoo3	Pentium III 500, 128 MB, Voodoo3	Pentium III 700, 128 MB, Riva TNT2	Pentium III 933, 256 MB, Voodoo5	T-Bird 900, 128 MB, Voodoo5	T-Bird 900, 128 MB, GeForce2 MX	Pentium III 933, 128 MB, GeForce2
BENCHMARK: Das Programm finden Sie auf CD und DVD!	809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202
640x480 min.	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
640x480 max.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
800x600 min.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
800x600 max.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024x768 min.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024x768 max.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MINIMALE DETAILS

Um mehr Performance herauszukitzeln, verringern Sie zunächst die Streckendetails. Hierdurch wird gleichzeitig die Sichtweite reduziert. Tasten Sie sich stufenweise an die für Sie ideale Einstellung heran. Nutzen Sie außerdem auf langsameren Systemen die 16-Bit-pro-Pixel-Einstellung.

MAXIMALE DETAILS

Nur auf High-End-PCs sollten Optionen wie Blend- und Glitzereffekte und detaillierte Tribünen aktiviert werden. Wichtiger sind die Wagendetails, die für den realistischen Look der Boliden sorgen.

WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal

Wir testen alle Spiele auf den zehn verschiedenen Rechnersystemen. Diese werden gegebenenfalls um neue Hardware ergänzt.

Zur besseren Orientierung sehen Sie hier die Ergebnisse des 3DMark 2000, mit dem unsere Testsysteme geeicht sind. Das erleichtert die Einordnung.

Müssen Sie auf Ihrem PC Details abschalten, sehen Sie hier die Konsequenzen. Außerdem verrät unser Tester wichtige Tuning-Tipps.

Die Farben zeigen an, wie gut das Spiel läuft: Rot steht für ruckelig, Grün für flüssig. Gelb bedeutet, dass Sie mit Abstrichen spielen können.

New Custom Benchmark

Run Default Benchmark

Run The Demo

MadOnion.com 3DMark2000

Congratulations!
You have successfully run the benchmark. Your score is:
3806 3D marks
View your result details with the Online ResultBrowser
Online ResultBrowser
Online ResultBrowser also gives you information on the best upgrade choices for your system.

ZAHLENSPIELE So einfach erhalten Sie die Anzahl der „3DMarks" Ihres heimischen PCs: Einfach „Run Default Benchmark" anklicken!

Die Genres

PC Games sortiert Spiele übersichtlich in vier Genres: Strategie, Action, Abenteuer, Sport.

Jeder Genre-Block wird mit einer Startseite eingeleitet; dort steht auch, welche 20 Spiele derzeit Maßstäbe setzen. Diese Titel zeichnen sich unter anderem durch Langzeitmotivation, Spieltiefe und ausgezeichnete Grafik aus. Im Anschluss an jede Test-Rubrik finden Sie unsere aktuellen Budget-Empfehlungen: Klassiker, die es derzeit zu einem günstigen Preis oder als Teil einer Spielesammlung gibt.

Strategie:
Aufbaustrategie, Echtzeitstrategie, Rundenstrategie, Taktik, Denkspiele, Brettspielumsetzungen

Action:
Ego-Shooter, Action-Adventures, Jump & Runs, Spielhallenumsetzungen, Flipper, Geschicklichkeitsspiele, militärische Simulationen

Abenteuer:
Adventures, Rollenspiele

Sport:
Sportspiele, Rennspiele, Flugsimulationen

Ganz oder gar nicht? Schön wär's.

ABENTEUER

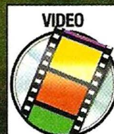


Black & White

Endlich ist es so weit: Peter Molyneux' Mammutprojekt Black & White ist vollendet und bietet tatsächlich ein unvergleichliches Spielerlebnis. Freuen Sie sich auf interaktive Unterhaltung der Extraklasse!

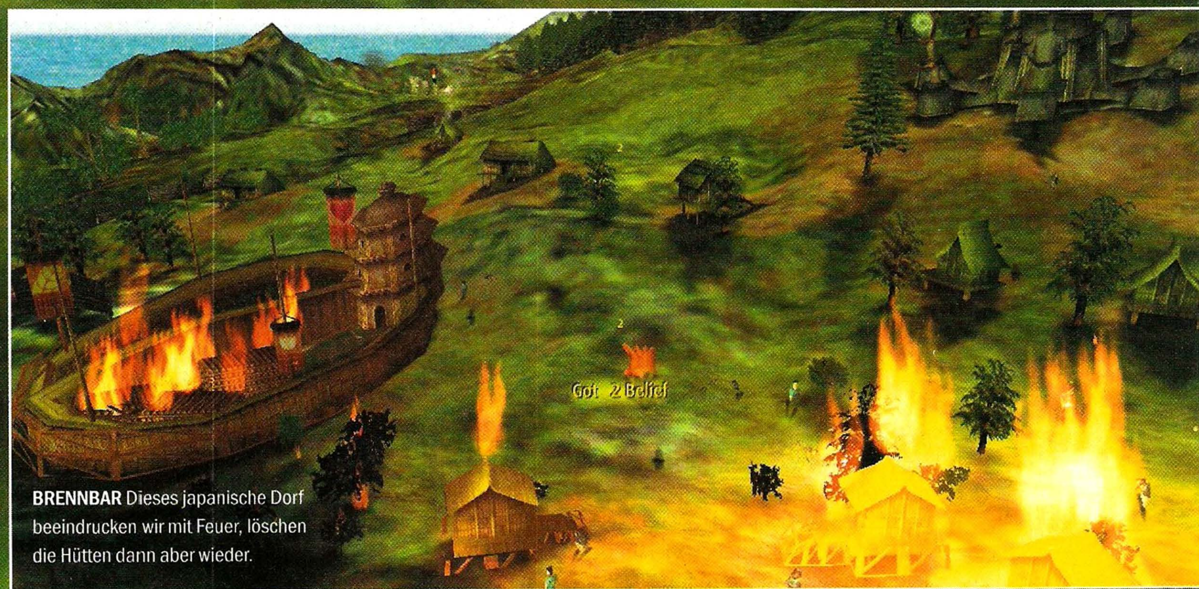






Aber was genau ist denn jetzt **Black & White**? In eine herkömmliche Genre-Schublade lässt es sich jedenfalls nicht stecken, dazu ist es zu vielschichtig. Vorbei sind die Zeiten, als Sie allenfalls mit mittelalterlichen Blechrittern Feuer speiende Rollmöpse gejagt oder als Captain Schlagmichtot böse Außerirdische mit rosa Schleim übergossen haben. In **Black & White** sind Sie ein Gott und können buchstäblich machen, was Sie wollen. Grob unterteilen lässt sich **Black & White** in drei Hauptbestandteile: die Tamagotchi-ähnliche Aufzucht eines Tierbabys (das später zum Titan mit der Größe mehrerer Stockwerke heranwächst), die Betreuung Ihrer Gläubigen und der Wettstreit mit anderen Göttern um die Vorherrschaft in der 3D-Welt Eden.

Black & White enthält massenhaft neue Ideen und Einflüsse aus anderen Spielen, die Peter Molyneux und sein Lionhead-Team zu einer komplexen Mixtur kombiniert haben. In der Einzelspielerkampagne haben Sie es mit einem besonders miesen Vertreter Ihrer göttlichen Zunft zu tun, den Sie in einer Art Glaubenskrieg auf fünf Inseln mit knapp 100 Haupt- und Nebenaufgaben



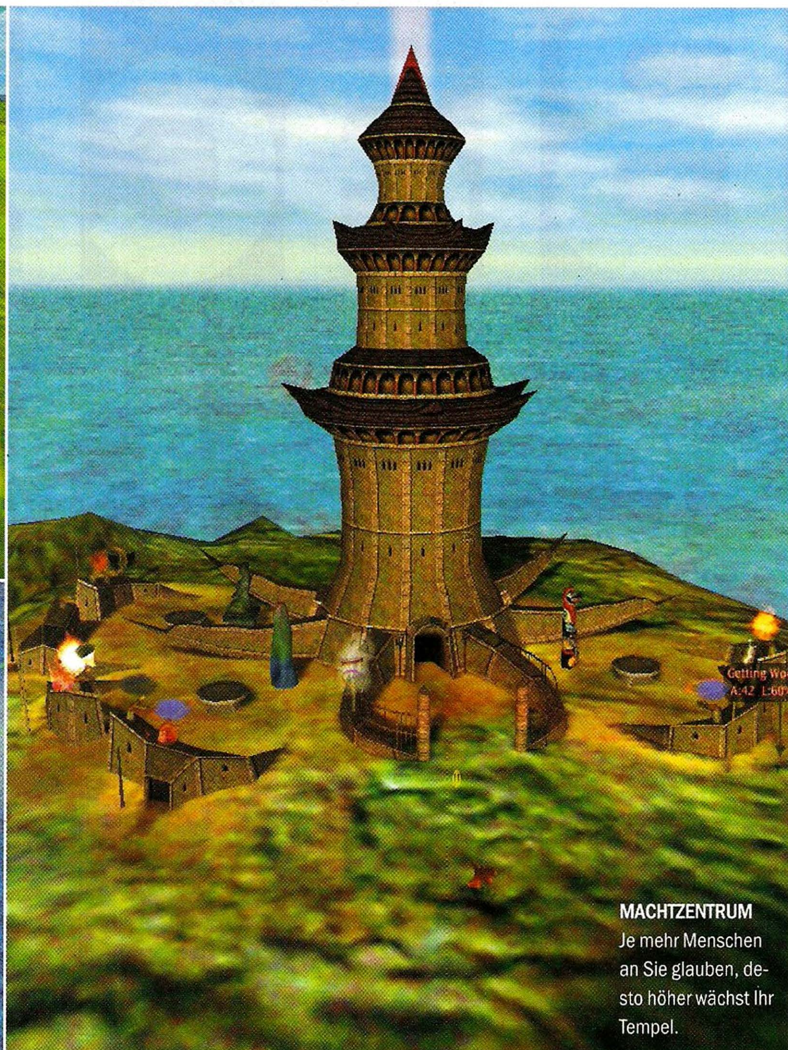
BRENNBAR Dieses japanische Dorf beeindrucken wir mit Feuer, löschen die Hütten dann aber wieder.



TOT UMGEFALLEN Stirbt ein Einwohner, kommen andere und betrauern den Verlust.



ÜBERSICHTLICH Unglaublich, dieses Zoom. Aus dieser Höhe erkennen Sie an den Farben, wie groß die Einflussgebiete der Götter sind.



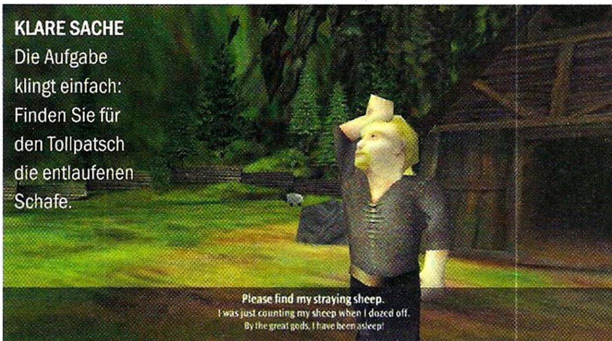
MACHTZENTRUM Je mehr Menschen an Sie glauben, desto höher wächst Ihr Tempel.

Was Black & White von allen anderen Titeln unterscheidet, ist die **enorme spielerische Freiheit.** Sie allein bestimmen Ihre Spielweise.

(„Quests") den Rang ablaufen müssen. Direkte Kämpfe zwischen Ihnen und anderen allmächtigen Wesen gibt es nicht. Der Weg zum Triumph führt über die Kreaturen und in erster Linie die Menschen der insgesamt acht Völker, die an Sie glauben müssen. Mittel zur Bekehrung stehen Ihnen in großer Anzahl zur Verfügung: Ob die von Ihnen gezüchtete Kreatur die Menschen beeindruckt, Sie sich selbst Respekt verschaffen oder andere Götter schwächen, um mehr Gläubige zu gewinnen, ist Ihre Sache. Die Möglichkeiten sind dermaßen vielfältig, dass Sie mehrere Stunden mit jeder noch so nebensächlichen Teilaufgabe zubringen können – und werden. Allein die Aufzucht und Pflege Ihres Titanen hätte für ein komplettes Spiel gereicht und nicht wenige Redakteure vernachlässigten alles andere, um sich von früh bis spät um Ihren Schützling zu kümmern. Andere widmeten sich stattdessen für lange Zeit dem Aufbau und der Optimierung der Wirtschaft im Dorf. Auf keinen Fall sollten Sie schon am Anfang versuchen, alles gleichzeitig schaffen zu wollen. Stürzen Sie sich beispielsweise gleich zu Beginn auf jeden Auftrag, vernachlässigen Sie automatisch Ihre Kreatur, die dann selbstständig und ohne Ihre weise Führung die Welt erkundet. Die Freude über eine erledigte Aufgabe verfliegt schnell wieder, wenn der sich selbst überlassene Titan unbekümmert inzwischen die Hütten in Einzelteile zerlegt, Bewohner verspeist, Wälder unfachmännisch rodet und seine Fäkalien stolz auf dem Dorfplatz verteilt.

Was **Black & White** von allen anderen Titeln unterscheidet, ist die enorme spielerische Freiheit. Es gibt keinen vorgegebenen Weg, keine „richtige" Art und Weise, wie Sie agieren sollen. Sie bestimmen, wo es langgeht, Sie können machen, was Sie wollen und wozu Sie Lust haben. Jeder wird das Spiel anders angehen, je nach Einfallsreichtum, Gewissen, Laune, kurz: je nach Persönlichkeit. Und das macht die besondere Faszination von **Black & White** aus. Damit Sie zu Beginn nicht ganz auf sich allein gestellt sind, erhalten Sie im wahrsten Sinne des Wortes moralische Unterstützung. Zwei umherschwirrende Figuren verkörpern Gut und Böse und sagen Ihnen vor wichtigen Entscheidungen oder bei Ereignissen die Meinung. Die gute Seite vertritt ein ergrauter Gevatter Marke „Weißer Vollbart", während Boshaftigkeit, Hinterlist und Gewalt durch ein kugelförmiges Teufelchen vertreten werden. Die Dialoge zwischen den zwei schlagfertigen Burschen enthalten eine Fülle wertvoller Tipps, doch ob Sie sich daran halten, ist Ihr Ding. Verbrennen Sie Felder, zerstören Sie Häuser, opfern Sie Menschen – und das Volk wird Sie aus Furcht und Pflichtgefühl verehren. Erhören Sie Gebete, versorgen Sie Leute mit Nahrung, heilen Sie die Kranken –

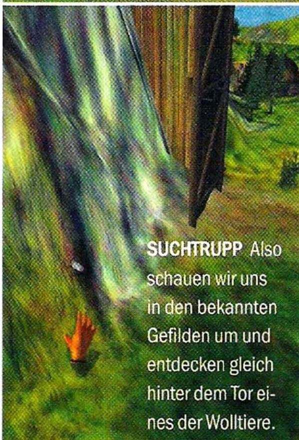
Auf den zweiten Blick
- Eine typische B&W-Aufgabe



KLARE SACHE Die Aufgabe klingt einfach: Finden Sie für den Tollpatsch die entlaufenen Schafe.



GUTER TIPP Als Hinweis bekommen Sie die Position eines Ausreißers und merken: Die sind bestimmt auf der ganzen Insel verteilt.



SUCHTRUPP Also schauen wir uns in den bekannten Gefilden um und entdecken gleich hinter dem Tor eines der Wolltiere.



GOTTESFÜRCHTIG Der Schäfer bedankt sich artig für jedes Tier.



SAUGUT VERSTECKT Mitten in der Schweineherde finden wir ein weiteres Schaf, beim ersten Mal haben wir es übersehen.



GESCHAFFT? Nach dem fünften Schaf scheint die Aufgabe fertig gelöst zu sein.



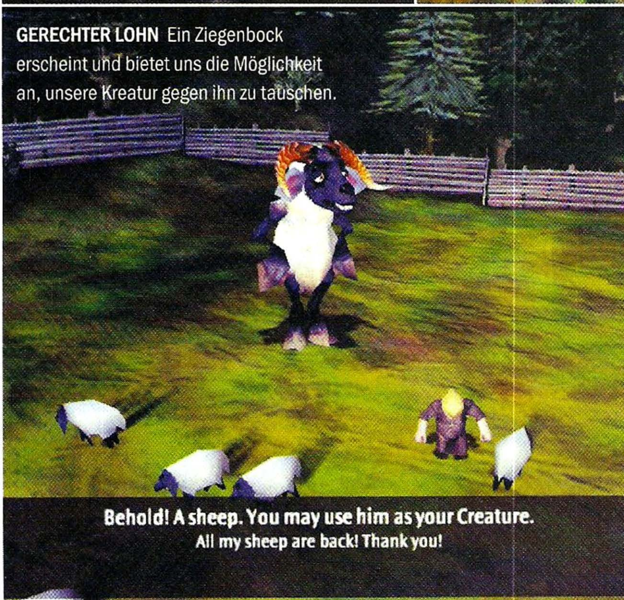
NACHZÜGLER Zufällig entdecken wir noch ein Schaf und bringen es dem Schäfer zurück. Aus Neugierde suchen wir die gesamte Insel ab.



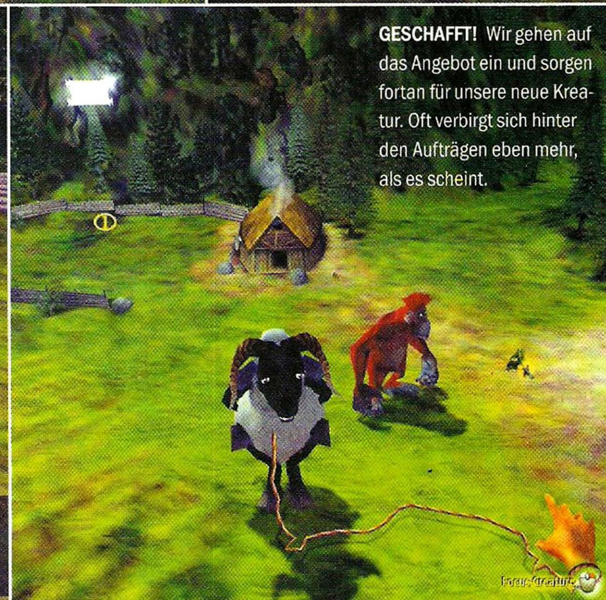
BERGSTEIGER Insgesamt finden wir zehn Schafe, das letzte auf dem hohen Berg.



NA SOWAS Überraschung! Jetzt haben wir die gesamte Herde gefunden, eine Zwischensequenz startet.



GERECHTER LOHN Ein Ziegenbock erscheint und bietet uns die Möglichkeit an, unsere Kreatur gegen ihn zu tauschen.



GESCHAFFT! Wir gehen auf das Angebot ein und sorgen fortan für unsere neue Kreatur. Oft verbirgt sich hinter den Aufträgen eben mehr, als es scheint.



R WIE REGENWOLKE Der schnellste Zugriff auf Zauber erfolgt über die Mausgesten. Alternativ wählen Sie den Spruch am Tempel aus.

Was testen wir hier?

Schildkröten, Bären und Löwen tummeln sich erst im Mehrspielertest der nächsten Ausgabe.

Ganz fertig ist das Spiel noch nicht, wie wir im Test festgestellt haben. Neben dem noch nichtendgültigen Balancing gab es einige Fehler bei einzelnen Quests. Diese sind Lionhead aber bekannt und werden oder wurden ausgemerzt. Die finale Wertung wird auf jeden Fall im 90er-Bereich liegen. Wie hoch das „x" im Testurteil schließlich wird, bestimmen wir in der nächsten Ausgabe anhand der finalen Version. Leider funktionierte bei keinem der Test-Exemplare der Mehrspielermodus – eine seriöse Bewertung dieses Spielmodus' wurde dadurch unmöglich. Daher haben wir uns bei unserem Test ganz auf die Einzelspielerkampagne konzentriert. Einen ausführlichen Test der Netzwerk- und Internet-Features von **Black & White** lesen Sie in der nächsten Ausgabe – genauso wie einen Überblick über das Clansystem und die Community.

und das Volk wird Sie mit Freude und aus Dankbarkeit verehren. Sie haben die Wahl. Eine klare Grenze zwischen den beiden Extremen gibt es nicht. Selbst der gutmütigste Gott muss manchmal zu harten Maßnahmen greifen. Will ein störrischer Einwohner partout nicht an Sie glauben, zünden Sie eben sein Haus an, um ihn von der höheren Macht zu überzeugen.

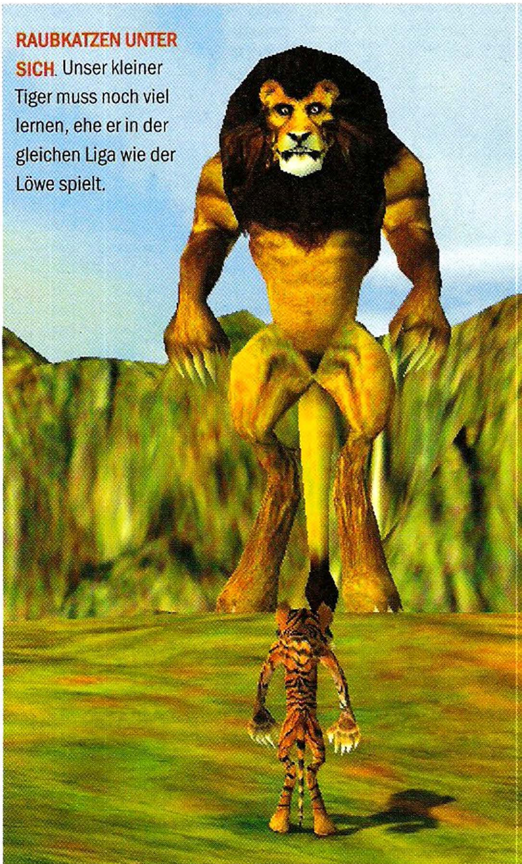
Um **Black & White** zu beherrschen, müssen Sie zunächst die Steuerung beherrschen. Tutorials (die sich leider nicht abbrechen oder überspringen lassen) machen Sie als Story-Bestandteile in der ersten und zweiten Welt mit der Steuerung und wichtigen Funktionen vertraut. Der einfache Einstieg in die komplexe Welt ist damit gesichert – das Handbuch sollten Sie aber trotzdem unbedingt lesen. Von der geplanten reinen Maussteuerung haben sich die Entwickler glücklicherweise und nicht zuletzt aufgrund der im Vorfeld oft geäußerten Kritik seitens der PC-Games-Redakteure verabschiedet. Im Dauertest zeigte sich: Mit der Kombination Tastatur plus Wheelmouse navigieren Sie bereits nach wenigen Stunden mit schlafwandlerischer Sicherheit durch Eden. Trotz der Tastatur-Unterstützung ist der handförmige Mauszeiger das Herzstück der Steuerung. Sie navigieren über die Karten, indem Sie die Welt unter sich verschieben. Bewegen Sie den Zeiger an den rechten oder linken Bildschirmrand, können Sie die Kamera drehen, während am oberen Bildschirmende vertikale Schwenks möglich sind. Die Zoom-Funktion legen Sie am besten auf das Mausrad. Mögliche Aktionen werden jeweils durch ein Symbol und in Schriftform (Bewegen, Drehen, etc.) erklärt.

> Das Spiel **erkennt bestimmte Mausbewegungen** und führt dazugehörige Befehle und Zauber aus.

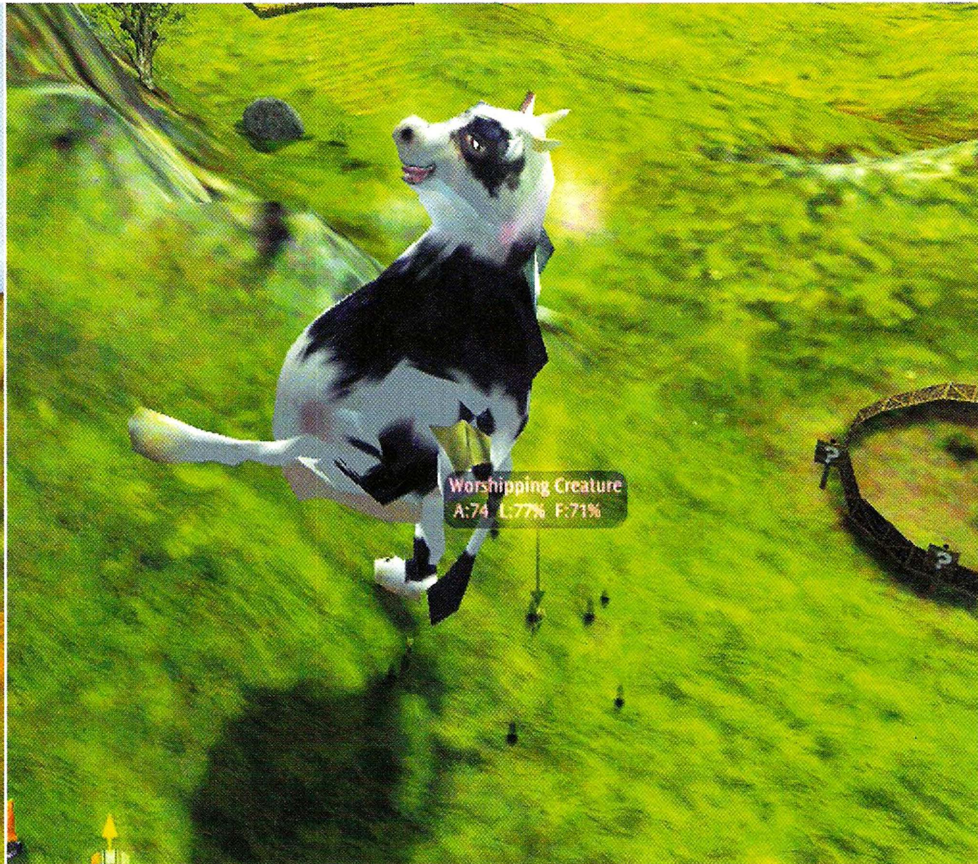
Nach dem gleichen Prinzip funktionieren die zahlreichen Interaktionsmöglichkeiten mit der Umwelt. Egal ob Sie Bäume ausreißen, Steine zertrümmern und durch die Gegend schleudern, Getreidefelder abernten, Menschen ins Meer werfen, zaubern oder sich um Ihren Titanen kümmern: Der Mauszeiger zeigt an, was geht und wie es geht. Besonderheit: **Black & White** erkennt bestimmte Mausbewegungen und führt dazugehörige Befehle aus; Zaubersprüche und Spezialangriffe in Kämpfen werden auf diese Weise ausgelöst. Sie „malen" mit der Maus vorgegebene geometrische Figuren (Pentagramm, Spiralen, Buchstaben, etc.). Diese erstrahlen leuchtend rot in der Landschaft, die entsprechende Aktion wird ausgeführt. Bei Zaubern verwandelt sich der Cursor in das Symbol und tritt in Kraft, sobald Sie das Gebiet oder ein Ziel festgelegt haben (beispielsweise aktivieren Sie den Blitzzauber erst per

Vom Blitz bis zum Tierrudel: Die **allgemeinen**

Mausgeste	Mausgeste	Mausgeste	Mausgeste	Mausgeste	Mausgeste	Mausgeste
Feuerball	**Sturm**	**Blitz**	**Spiritueller Schild**	**Physischer Schild**	**Wald**	**Nahrung**
Produziert einen Feuerball, den Sie nach Belieben durch die Gegend werfen können. **Upgrade möglich**	Über dem Gebiet Ihrer Wahl wird ein heftiger Wolkenbruch ausgelöst. **Upgrade möglich**	An einem Punkt Ihrer Wahl schlägt ein Blitz ein und verwüstet die Umgebung. **Upgrade möglich**	Schützt ein kreisförmiges Gebiet Ihrer Wahl vor feindlichen Zaubern.	Schützt ein kreisförmiges Gebiet Ihrer Wahl vor Angriffen mit Wurfgeschossen.	Erschafft im Gebiet Ihrer Wahl einen magischen Wald, der nach Gebetsende verschwindet.	Erschafft ein Füllhorn mit Nahrung, das Sie an einem beliebigen Punkt ausleeren können. **Upgrade möglich**



RAUBKATZEN UNTER SICH Unser kleiner Tiger muss noch viel lernen, ehe er in der gleichen Liga wie der Löwe spielt.



DA STEPPT DIE KUH Freudenfeste mit Tanzeinlagen gehören zu den zahlreichen lustigen Extras.

Mausgeste und lassen ihn dann an der gewünschten Stelle einschlagen). Das ist zunächst gewöhnungsbedürftig und macht bei komplexeren Formen Probleme, nach einigen Spielstunden Übung klappt es sehr gut. Diverse Hilfen erleichtern die Steuerung zusätzlich. Für die schnellste Navigation durch die Spielwelt sorgen beispielsweise so genannte Bookmarks, also eine A t Lesezeichen. Damit markieren Sie Punkte auf der Karte (wie in **Starcraft**) und springen auf Tastendruck an die Stelle zurück. Das hilft ungemein, da die Inseln mitunter riesig sind. Ein Tastendruck fokussiert die Kamera auf Ihren Titanen, genauso einfach erledigen Sie Quicksave und Quickload.

Es gibt kaum Aktionen, die die Designer nicht vorhergesehen und entsprechend in Szene gesetzt haben. Sie interagieren mit der Umwelt, wie es bisher in noch keinem Computerspiel möglich war. Falls Sie beispielsweise mit dem Problem konfrontiert werden, dass eines Ihrer Dörfer keine Nahrung mehr hat, stehen diverse Möglichkeiten zur Auswahl. Als naheliegendste Variante können Sie eigenhändig Fische, Kühe, Schweine oder Getreide in das Lager oder auf den Dorfplatz legen. Oder aber Sie greifen auf den Zaubersp uch zur Herstellung von Essen zurück. Den beherrscht auch Ihr Titan. Und wenn Sie ihn zum Wohltäter erzogen haben, wird er vielleicht unaufgefordert mit einer magischen Einlage die hungrigen Mäuler stopfen. Eine weitere Möglichkeit: Sie machen einige Bewohner zu Farmern und sorgen mit einem Regenzauber (auch das macht ein braver Titan von allein!) dafür, dass es schnell wieder etwas zu ernten gibt. Ob Sie das den Menschen überlassen oder selbst Hand anlegen, ist Ihnen wiederum freigestellt. Kreativität und Experimentierfreude werden oft mit neuen Zaubern oder Rohstoffen belohnt.

Zaubersprüche in Black & White

Mausgeste



Holz

Erschafft einen magischen Holzstapel, den Sie an einem Ort Ihrer Wahl ablegen können.

Mausgeste



Wasser

Erschafft eine Regenwolke, mit der Sie Felder bewässern und Feuer löschen können.

Upgrade möglich

Mausgeste



Heilung

Heilt Menschen an der Stelle des Zaubers, wirkt auch auf Ihre Kreatur.

Upgrade möglich

Mausgeste



Vogelschwarm

Beschwört einen Schwarm Vögel oder Fledermäuse, beeindruckt Menschen.

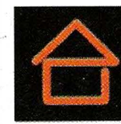
Mausgeste



Tierrudel

Beschwört ein Rudel Wölfe oder andere Tiere. Gut geeignet, um Ungläubige von sich zu überzeugen.

Mausgeste



Teleportation

Ermöglicht die Errichtung von Teleportern. Kreatur und Einwohner überbrücken damit große Strecken.

Mausgeste



Explosion

An einem zu wählenden Punkt wird eine zerstörerische Explosion ausgelöst.

Upgrade möglich

ALLES DA Das typische B&W-Dorf sollte alle gezeigten Gebäude haben, um eine reibungslose Wirtschaft zu ermöglichen.



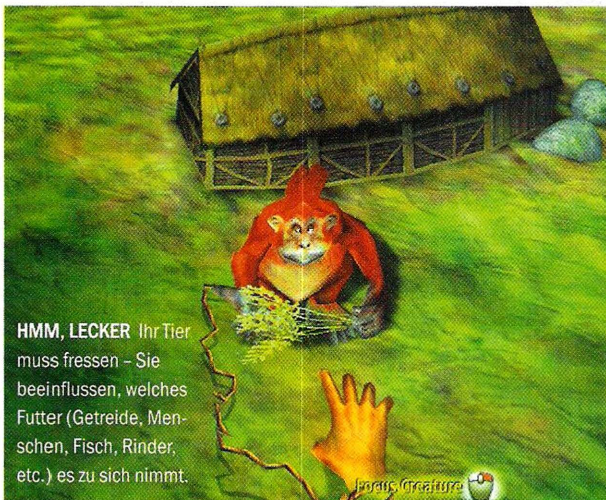
Einfallsreichtum und vor allem Sinn für Humor bewiesen die Entwickler bei den einzelnen Aufträgen, die sich in Komplexität, Spieldauer und Thematik stark voneinander unterscheiden. Schriftrollen über Gebäuden oder in der Landschaft zeigen an, wo Aufträge auf Sie warten. Die goldenen stehen dabei für story-relevante Aufgaben, die Sie zum Weiterkommen innerhalb der Kampagne erfüllen müssen. Blinkt es silbern, deutet dies auf einen Nebenauftrag hin, den Sie nicht erfüllen müssen. Oft lohnt es sich schon allein wegen der aberwitzigen Ideen, zumindest zu schauen, worum es geht. Mal gilt es, sangesfreudigen Matrosen Holz, Getreide und Fleisch für die Seereise zu beschaffen, mal wünscht sich ein Althippie als Unterstützung für seine esoterischen Übungen eine Tonleiter aus klingenden Steinen oder verzweifelte Indianer wurden vergiftet und müssen geheilt werden. Bei diesen kleineren Aufgaben ist es zumeist offensichtlich, wie das Problem zu lösen ist. In anderen Fällen erhalten Sie nur allgemeine Order wie: Bringen Sie die Menschen in allen Dörfern dazu, an Sie zu glauben. Dann liegt es allein an Ihnen, wie Sie die Sache angehen: Beeindrucken Sie die Dörfer mit Ihrem Titanen? Zünden Sie ein paar Hütten an? Schenken Sie Ihnen Nahrung? Oder machen Sie es ganz anders? Langeweile kommt dadurch nie auf und die Motivation bleibt ständig am oberen Anschlag.

Die schönste und abwechslungsreichste Mission und zugleich Ihre „Lebensaufgabe“: Die Aufzucht, Pflege und Ausbildung Ihrer Kreatur, des Titanen. Kurz nach Spielbeginn wählen Sie ein Wesen, das Sie durch seine Taten auf der Insel vertritt. Zur Auswahl stehen die Baby-Versionen einer Kuh, eines Affen sowie eines Tigers. Während der Primat am schnellsten lernt, ist der Tiger der stärkste Kämpfer. Die Kuh ist auf beiden Gebieten ausgeglichen gut. Animationen und Geräusche der Tiere sind gleichermaßen brillant wie amüsant. Sie erhalten sogar die Chance, Ihr Haustier gegen ein anderes zu tauschen. Charak-

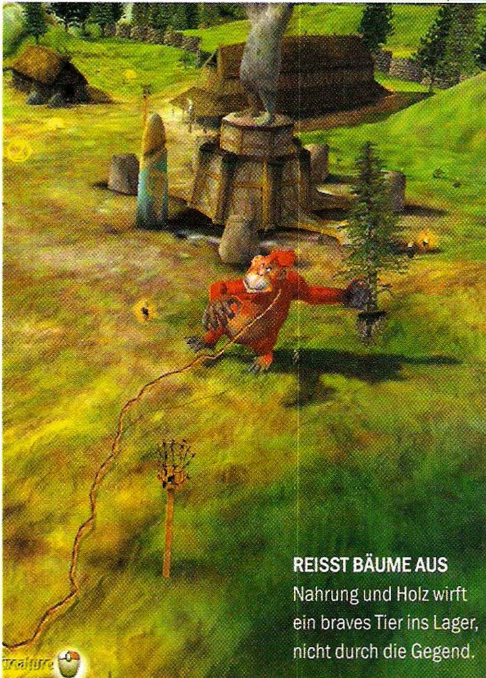
Die **Kreaturen**-Zaubersprüche in Black & White

Mausgeste	Mausgeste	Mausgeste	Mausgeste	Mausgeste	Mausgeste	Mausgeste	Mausgeste	Mausgeste
Einfrieren	**Verkleinern**	**Vergrößern**	**Stärke**	**Schwäche**	**Unsichtbarkeit**	**Mitleid**	**Zorn**	**Heiliger Schwarm**
Friert die anvisierte Kreatur für eine kurze Zeitspanne ein.	Verkleinert die anvisierte Kreatur für eine kurze Zeitspanne.	Vergrößert die anvisierte Kreatur für eine kurze Zeitspanne.	Erhöht die Stärke einer Kreatur für eine kurze Zeitspanne.	Vermindert die Stärke einer Kreatur für kurze Zeit.	Macht eine Kreatur für kurze Zeit unsichtbar.	Veranlasst die Kreatur für kurze Zeit zu gutem Verhalten.	Veranlasst die Kreatur für kurze Zeit zu bösem Verhalten.	Lenkt eine Kreatur durch Insekten ab.

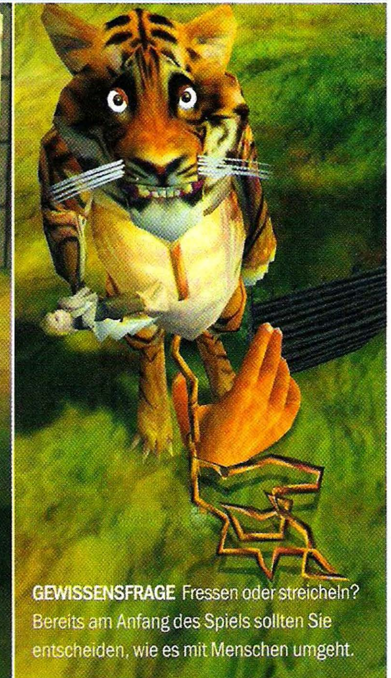
Das Einmaleins **der Titanen-Erziehung**


HMM, LECKER Ihr Tier muss fressen – Sie beeinflussen, welches Futter (Getreide, Menschen, Fisch, Rinder, etc.) es zu sich nimmt.

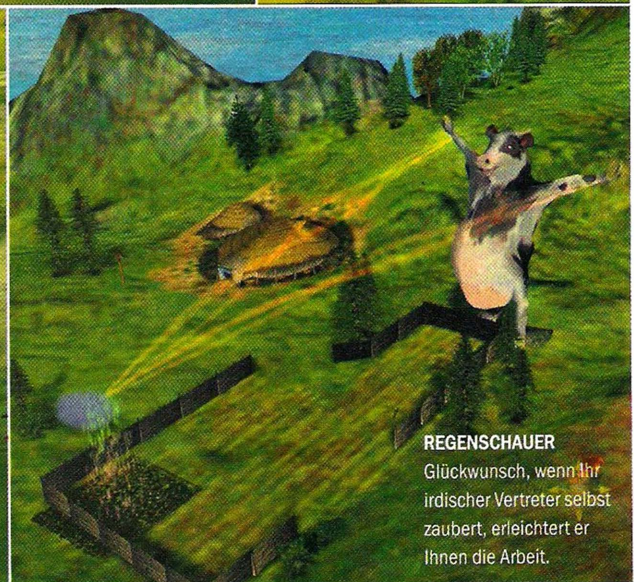

DURSTLÖSCHER Nicht vergessen: In regelmäßigen Abständen Wasser trinken!


REISST BÄUME AUS Nahrung und Holz wirft ein braves Tier ins Lager, nicht durch die Gegend.


GUTE MUH-KUH Immer daran denken, das Tier für richtiges Verhalten zu loben.


GEWISSENSFRAGE Fressen oder streicheln? Bereits am Anfang des Spiels sollten Sie entscheiden, wie es mit Menschen umgeht.

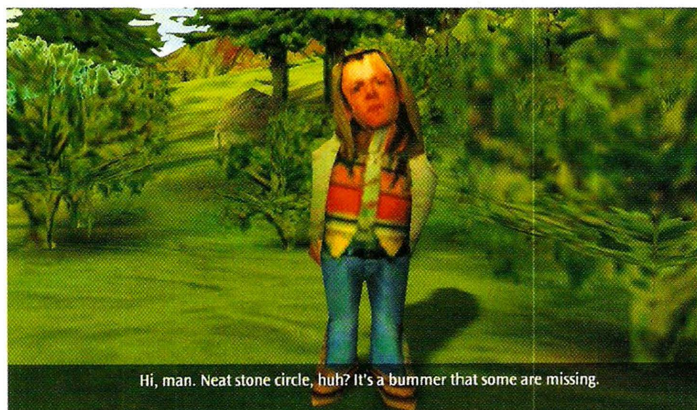

VOLL AUFS MAUL Als Teil der Ausbildung unterweist ein Lehrmeister den Tiger in Kampfkunst.


REGENSCHAUER Glückwunsch, wenn Ihr irdischer Vertreter selbst zaubert, erleichtert er Ihnen die Arbeit.

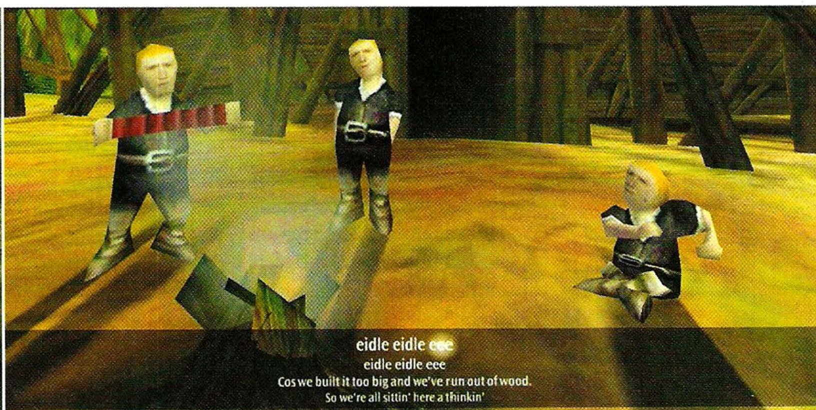
ter, Eigenschaften und Kenntnisse des Wesens ändern sich dabei nicht, lediglich die Körpergröße wird leicht vermindert. Im Laufe der Kampagne treffen Sie auf feindliche oder freundliche Kreaturen. Insgesamt gibt es 16 Vertreter der tierischen Zunft, unter anderem Orang-Utan, Kuh, Tiger, Löwe, Bär, Eisbär, Schildkröte, Zebra, Wolf, Schimpanse und Ziege. Nicht immer wird bei den Begegnungen die Friedenspfeife geraucht. Können sich die Rivalen nicht ausstehen, kommt es zum Kampf der Titanen. In einer magischen Arena teilen die Streithähne Fußtritte, Faustschläge und Kopfstöße aus. Obwohl Ihr Liebling selbstständig schlägt, ausweicht und blockt, dürfen Sie all diese Manöver in Eigenregie ausführen. Zudem ist die Aktivierung eines wirksamen Spezialangriffes oder von Zaubersprüchen möglich, so dass Ihr Tier seinem Gegner beispielsweise mit einem Feuerball einheizt. Am besten ist es aber, den Burschen allein hantieren zu lassen, da er dann besser kämpfen lernt. Bezieht Ihr Tier arg viel Prügel, heilen Sie es. Und selbst wenn Sie das nicht machen, sterben kann der Titan nicht. Erreicht die Schadensanzeige 100 Prozent, geht er lediglich k. o. – und hat das Duell natürlich verloren.

Die Erziehung erfolgt über das Lob-und-Tadel-Prinzip. Sie legen das Tier an die Lernleine und lassen es machen, was es will, oder bewegen es durch das Vorführen von Handlungsweisen zum Nachahmen. Mit Streicheleinheiten zeigen Sie: „Das war gut so, mach das öfter“, während Schläge signalisieren: „So geht es nicht, Sportsfreund“. Ein typisches Beispiel: Sie geben dem neugierigen Vieh einen Dorfbewohner in die Pfote. Wenn der Vielfraß den Mensch als kleinen Snack verspeist, haben Sie zwei Möglichkeiten: Wenn Sie ihn loben, wird er mehr davon fressen. Schlagen Sie ihn, wird er die Finger davon lassen. Sie können Ihrem Tier auch beibringen, eigene Dorfbewohner zu verschonen und nur die Anhänger feindlicher Götter zu fressen. Regelmäßiges Füttern und Ausruhen lässt Ihr Baby langsam,aber sicher in die Höhe schießen. Im ausgewachsenen Zustand überragen die Riesen die Landschaft und sind höher als Berge, durch Wälder spazieren sie wie Menschen über Wiesen. Neben der Größe ändert sich das Aussehen der Kreatur in anderen Belangen. Fette Kühe, muskulöse Tiger, dürre Affen, alles ist möglich, die Übergänge sind fließend. Am markantesten sind jedoch die optischen Unterschiede zwischen guten und bösen Tieren, beispielsweise bei der Kuh. Während der Fiesling immer dunkler wird und riesige Hörner bekommt, sieht das brave Rind aus wie aus dem Bilderbuch: schwarz-weiß gefleckt, treudoofer Blick, da hätte selbst der Alm-Öhi seine Freude dran. Übrigens: Abhängig von Ihrem Verhalten als Gott ändert sich das Aussehen des Cursors: Sind Sie böse, wird die Hand dunkelrot mit langen Fingernägeln. Bringt spielerisch nichts, sieht aber cool aus.

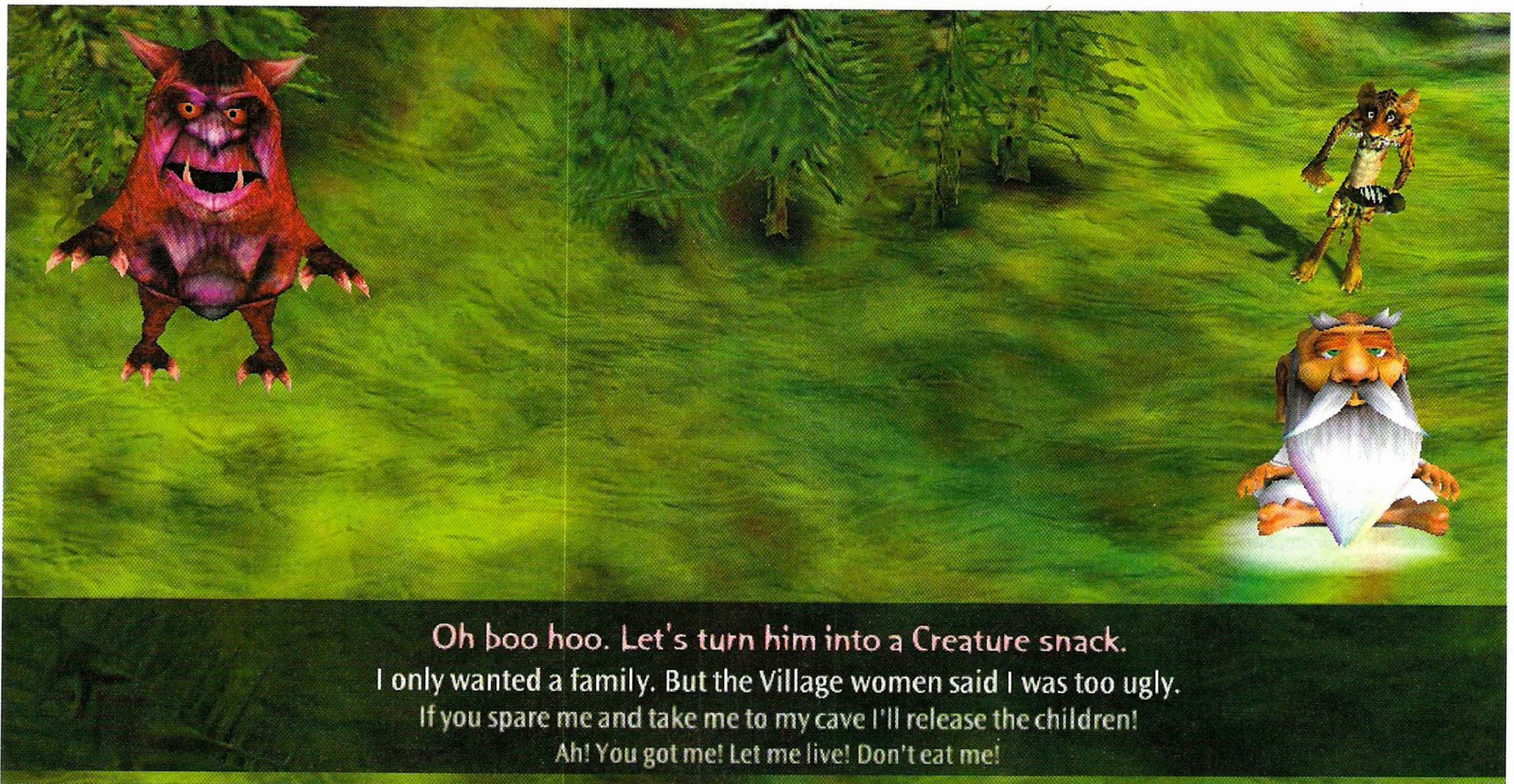
Auf Seite 90 haben wir für Sie zusammengefasst, was Sie Ihrem Schützling möglichst frühzeitig zeigen sollten. Dies ist allerdings nur eine kurze Zusammenfassung für den Einstieg, es gibt noch viel mehr zu entdecken. Und das liegt unter anderem daran, dass man beim Verhalten der Titanen erstmals tatsächlich von Künstlicher Intelligenz sprechen darf: Ihr Titan lernt nicht nur von Ihnen, er wendet das Wissen an und kombiniert es situationsbezogen. So zeigten wir unserer Kuh einen Regenzauber, mit dem der Racker schon bald Felder bewässerte. Irgendwann beobachtete der Schlaumeier, dass Wasser Feuer löscht. Spä-



COOLES OUTFIT Schräge Typen wie dieser Althippie tauchen immer wieder auf. Dieser Bursche will eine Tonleiter aus Steinen für seine esoterischen Übungen.



MATROSENCHOR Diese Seefahrer äußern ihre Wünsche in Form von zünftigen Gesangseinlagen – hassen Sie es oder lieben Sie es.



STREITHÄHNE
Diese beiden Knirpse verkörpern Ihr Gewissen und melden sich bei Entscheidungen zu Wort.

ter im Spiel wurde das brave Rindvieh hinterhältigerweise von einem gegnerischen Gott mit einem Feuerball angezündet. Prompt zauberte es eine Regenwolke über sich und löschte sich vor den Augen des verzückten Spielers selbst. Es sind insbesondere diese Erfolgserlebnisse, die Sie faszinieren werden. Streichelt Ihr gutmütiger Orang-Utan zum ersten Mal einen Dorfbewohner oder füllt das Lager mit Holz und Nahrung, lehnt man sich zufrieden zurück. Zu gut für Ihren Geschmack? Dann erfüllt ein Steine werfender Tiger, der die Häuser im feindlichen Dorf demoliert und die obdachlosen Bewohner reinmampft, sicher eher Ihre Erwartungen. Ihre Kreaturen äffen Sie nicht einfach nach, sie haben eine eigene Persönlichkeit und agieren eigenständig.

Diese Selbstständigkeit ist enorm wichtig, denn nach einer Weile können Sie Ihre Kreatur sich selbst überlassen und sich um andere Dinge – beispielsweise Ihr Volk – kümmern. Das ist enorm wichtig, denn wenn niemand an Sie glaubt, merken Sie schnell, dass ein Gott weniger Macht hat als der junge Luke Skywalker. Wie bei den Sims haben die Einwohner Ihrer Dörfer Bedürfnisse, um die Sie sich kümmern können und sollten oder es sein lassen. Da wir nett sind, lassen wir unsere Jünger nicht im Stich und unterstützen Sie mit göttlicher Macht. Woran es den Knilchen mangelt, bekommen Sie sowohl optisch als auch akustisch auf die Nase gebunden. An der Vorratskammer des Dorfes sind Flaggen angebracht, die mit steigendem Bedürfnis immer höher am Mast baumeln und die Wünsche symbolisieren. Das können Rohstoffe, mehr Gebäude, Nachkommen oder auch Schutz vor anderen Göttern sein. Um Ihre Forderungen zu untermauern, hören Sie Stoßgebete wie „Nahrung, wir brauchen Nahrung!" oder „Erbarmen!". Je zufriedener Ihre Untertanen sind, desto besser funktioniert der Wirtschaftskreislauf in **Black & White**. Als Ressourcen dienen Nahrung und Holz, die in verschiedenen Formen in Eden vorkommen. Greifen Sie nicht ein, besorgen sich die Leute selbst, was Sie brauchen. Bei Bedarf optimieren Sie die Abläufe und weisen den einzelnen Personen Berufe wie Farmer, Fischer, Holzfäller zu und bestimmen sogar di-

IM WETTBEWERB

Black & White	9x
Populous 3	91
Die Sims	90
Die Siedler 4	77
Creatures 3	81

Abwechslung siegt: Damit ist **Black & White** der Konkurrenz klar überlegen und vermischt die Sahneseiten ähnlicher Titel zu einem Spitzenspiel. Der Quasi-Vorgänger **Populous** stammt ebenfalls von Peter Molyneux und baut thematisch auf einer höheren Macht auf, die die Geschicke eines Volkes lenkt. Ihre Kreatur und die Bewohner von Eden haben Bedürfnisse, ähnlich wie **Die Sims**. Das Wirtschaftssystem ist in **Black & White** nicht so komplex wie bei **Die Siedler 4**, dennoch bleibt genügend Spielraum für Optimierung und Aufbau. Pflege, Aufzucht und Erziehung Ihres Titans erinnern ein wenig an das legendäre **Creatures 3**.

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER



Ja, ist denn schon wieder Sonnenaufgang? Bei Black & White vergeht die Zeit wie im Flug – einmal angefangen, kann man sich kaum noch davon losreißen.

Ginge es nach den Leserzuschriften, könnte man meinen, dass drei von vier PC-Besitzern dieses Spiel kaufen wollen. Angesichts dessen hatte ich ein bisschen „Angst", dass **Black & White** ein zweites **Star Wars – Episode 1** wird – ein Projekt, das die irre Erwartungshaltung gar nicht erfüllen kann. Zu oft sind solche Hypes in der Vergangenheit schief gegangen – auch **Dungeon Keeper** war nicht das Spiel, das es mal werden sollte (gibt Molyneux selbst zu). Auch wenn ich die Steuerung immer noch nicht 100%ig gelungen finde und ich über den Mehrspielermodus noch kein Urteil abgeben kann: So ein prächtiges Spiel ist mir in den letzten 15 Jahren nicht untergekommen. Das Tolle daran: **Black & White** macht jedem Spaß – egal ob man für gewöhnlich Rollenspiele, Ego-Shooter oder eben (was **Black & White** am nähesten kommt) Echtzeit- und Aufbaustrategiespiele mag. Die Osterfeiertage sind jedenfalls gerettet. Das Geld können Sie ruhigen Gewissens investieren.



RUNDE SACHE
Der Effekt für den Schildzauber gehört zu den optischen Highlights. Per Maus markieren Sie den Wirkungsradius.

MEINUNG
THOMAS WEISS



Geniale Präsentation und enorme spielerische Freiheiten fesseln stundenlang an den Monitor. Kein Psychotest könnte besser zeigen, wie gut oder böse man ist.

All der Hype um **Black & White** ließ mich zuerst kalt. Als dann im Vorspann die Pixelmännchen auf ihre Knie fielen und mich eifrig anbeteten, während im Hintergrund ein himmlischer Chor ertönte, war's um mich geschehen. Die Macht, die in der ersten Sequenz suggeriert wird, stellt sich dann ganz schnell als Wirklichkeit heraus: Ich darf Bäume ausreißen, Steine schleudern, Einwohner quälen, Kreaturen verdreschen – ohne Furcht vor Konsequenzen zu wüten, kann enorm befriedigend sein. Auch wenn es schwer fällt, wirklich böse zu sein. Die kleinen Figürchen erscheinen meist so pummelig und hilflos, dass sie den Beschützerinstinkt im Spieler wecken. Die situationsbezogene Musikuntermalung tut ihr Übriges: Da erklingen melancholische Töne, wenn meine Dorfbewohner hilflos durch die Gegend stolpern, fordernde Klänge dagegen untermalen die visuell prächtigen Kämpfe. Die grafische und akustische Genialität ist in sämtlichen Spielszenen zu spüren – so viel Brillanz auf einem Haufen gab's bisher noch nicht.

rekt, welche Frauen und Männer sich um den Nachwuchs kümmern. Das ist sehr wichtig, denn irgendwann sterben Ihre Untertanen, Sie stehen ohne Arbeitskräfte da und werden nicht mehr angebetet.

Wer zaubern will, schickt das Volk zum Tempel. Dort führen die Menschen ekstatische Tänze und Anbetungsrituale auf. Damit laden sie Ihre göttliche Mana-Batterie auf, die mit jedem Zauberspruch wieder um ein Stück geleert wird (je mächtiger der Spruch, desto mehr Energie brauchen Sie). Ist aufgrund der Konfrontation oder der Konvertierung eines Dorfes ein hoher Bedarf zu erwarten, müssen die Gläubigen Sonderschichten am Tempel schieben, damit die Energie nicht versiegt. Aber Vorsicht: Die rituellen Tänze machen die Leute hungrig und müde! Wenn's also mal wieder länger dauert, versorgen Sie die Menge mit Nahrung und lassen sie pausieren, sonst sterben die Glaubensfanatiker den Heldentod. Wem das zu anstrengend ist, der wählt Plan B. Die rituelle Opferung von Lebewesen beschert ebenfalls magische Energie. Je nachdem, was Sie in die Schale werfen, füllt sich der Vorrat unterschiedlich auf. Dass Menschen dabei ganz weit vorn sind, ist klar, aber Sie brauchen ja nicht die eigenen zu nehmen. Unser göttlicher Widersacher sah ganz schön doof aus, als wir seine Untertanen Stück für Stück in die Schale warfen und mit der magischen Energie den Rest seines Volkes zu unseren treuen Anhängern machten.

Zum Aufbaustrategieteil gehört auch die Errichtung von Gebäuden. Neben den Wohnhäusern gibt es zahlreiche nützliche Bauwerke mit Spezialfunktionen. Stirbt beispielsweise ein Bewohner, lassen die Menschen alle Arbeiten stehen und liegen und trauern. Errichten Sie einen Friedhof, passiert das nicht mehr. Ein Kindergarten nimmt den Eltern die Erziehung der Racker ab, Mami und Papi stehen also wieder für andere Aufgaben zur Verfügung. Die imposantesten Bauwerke sind die so genannten Wunder. Jedes der acht Völker verfügt über die

TEST CENTER

SYSTEM:	LOW END			STANDARD				HIGH END			
	Pentium II 300 64 MB Software	Pentium II 300 64 MB Riva TNT	Duron 600 128 MB Matrox G 400	Pentium II 400 128 MB Voodoo2	Celeron 450 128 MB Voodoo3	Pentium III 500 128 MB Voodoo3	Pentium III 700 128 MB Riva TNT2	Pentium III 933 256 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB GeForce2 MX	Pentium III 933 128 MB GeForce2
BENCHMARK: Das Programm finden Sie auf CD und DVD!	809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202
640x480 min.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
640x480 max.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
800x600 min.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
800x600 max.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024x768 min.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024x768 max.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MINIMALE DETAILS



Verringern Sie die Auflösung, falls das Spiel völlig ruckelt. Damit Black & White noch flüssiger läuft, schalten Sie den Detail-Level der Grafik stufenweise runter. Im Setup finden Sie ebenfalls die Option, die Grafikeinstellungen benutzerdefiniert zu verändern.

MAXIMALE DETAILS



Um mit allen Details flüssig zu spielen, benötigen Sie mindestens einen Pentium III 700 und eine GeForce2-Grafikkarte. Tipp: Für einen besonderen Augenschmaus sorgen die genialen Schatten.

WAS IST WAS? Technisch unmöglich (grau) | Unzumutbar (rot) | Akzeptabel (gelb) | Optimal (grün)


KAPIERT? Die aufsteigende Glühbirne signalisiert, dass Ihre Kreatur etwas gelernt hat, in diesem Fall den Wasserzauber.


TRÜMMERHAUFEN Mit einem gezielten Felsbrockenwurf zerlegen wir die Häuser im Dorf des feindlichen Gottes.

Kenntnisse zur Errichtung riesiger Tempel. Damit wächst nicht nur der Glaube an Sie, gleichzeitig wird die Wirkung bestimmter Zaubersprüche verstärkt. Kelten sorgen etwa für wirkungsvollere Stürme, Ägypter vermindern den Schaden an Ihrer Kreatur im Kampf und das norwegische Superhaus erhöht unter anderem den Ertrag von Farmen und Fischerei.

Aufgrund seiner wunderschönen 3D-Grafik lädt **Black & White** geradezu ein, einfach zuzuschauen. Die Welt Eden bietet bombastische Landschaften mit weiten Wäldern, Gebirgen, Wasserfällen und Stränden aus dem Bilderbuch. Je nach Klimazone wachsen mal Palmen, mal Nadelbäume, Tag-und-Nacht-Wechsel verwöhnen das Auge, fantastische Lichteffekte illuminieren die Zaubersprüche. Abgerundet wird die perfekte Illusion der Traumwelt durch authentische Umgebungsgeräusche, witzige Sprachausgabe und atmosphärische Musikklänge. Auf diese Dinge werden Sie aber erst nach vielen Spielstunden achten. Zu Beginn haben Sie alle Hände voll damit zu tun, die Genialität des wohl faszinierendsten PC-Spiels aller Zeiten zu begreifen. GEORG VALTIN

TESTURTEIL
BLACK & WHITE

9x

ENTWICKLER Lionhead	**ANBIETER** Electronic Arts
PREIS Ca. 90,- DM	**TERMIN** 06/04/2001
BENÖTIGT Pentium II 333, 64 MB RAM, HD: 550 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 900, 256 MB RAM, HD: 700 MB

UNTERSTÜTZT
Direct3D · OpenGL · Lenkrad · Gamepad · Joystick · Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC – · Netzwerk – · Internet –
1 Spieler pro Packung

GRAFIK 90%
Traumhafte Landschaften und Effekte.

SOUND 90%
Geniale Sounds, atmosphärische Musik.

STEUERUNG 90%
Nach kurzer Eingewöhnungszeit spitze.

MEHRSPIELER -%
Keine Wertung möglich.

MEINUNG
GEORG VALTIN



Faszination pur: Black & White bietet das, was ich mir schon immer von einem Spiel erhofft hatte.

Eigentlich habe ich mir von Black & White nichts erwartet, aber viel erhofft. Nach etlichen Spielstunden kann ich sagen: Das war genau die richtige Einstellung. Die Möglichkeiten, die dieses Meisterwerk bietet, waren in dem Maße sowieso nicht vorhersehbar. Wie auch, denn etwas Vergleichbares gibt es bisher noch nicht. Am beeindruckendsten ist für mich die enorme spielerische Freiheit, die Vielzahl der Lösungswege und das Verhalten meines Titanen. In jedem Gespräch zwischen uns Testern überraschte und erstaunte einer den anderen mit entdeckten Features, Lösungswegen und Kniffen, die man natürlich sofort gleich ausprobiert. Es gab bisher auch kaum ein Spiel, in dem ich so oft grinsen musste. Zum einen bauten die Entwickler viele Schenkelklopfer ein, zum anderen brachte mich mein Titan mit haarsträubenden Aktionen oder Tanzeinlagen zum Lachen. Wenn der Mehrspielerteil genauso gut gelingt wie die Kampagne, brauche ich für die nächsten Monate kein anderes Spiel mehr.

Ihre Experten



RÜDIGER STEIDLE   PETRA MAUERÖDER

Warum wir **Black & White** testen

Black & White stellt nicht nur den Spieler, sondern auch seriöse Redaktionen vor moralische Entscheidungen: Denn die Version, die uns Spieledesigner Peter Molyneux höchstpersönlich vorbeibrachte, enthielt noch keinen Mehrspielermodus – normalerweise lehnen wir solche Tests kategorisch ab. Dass wir guten Gewissens ein Urteil fällen konnten, liegt schlichtweg daran, dass allein schon der Einzelspielermodus eine 90er-Wertung verdient. Selbst unseren hartgesottensten und erfahrensten Redakteuren ist in all ihren Berufsjahren noch kein derartig vielseitiges, prächtiges und spannendes Spiel untergekommen.

Was der Mehrspielermodus taugt, erörtern wir in der kommenden Ausgabe, die am 04. April erscheint – also noch rechtzeitig vor dem **Black & White**-Veröffentlichungstermin (aktueller Stand: 06.04.). Denn für die genaue Durchforstung der umfangreichen Netzwerk- und Internet-Features braucht man vor allem eins: Zeit. Und die nehmen wir uns für Sie.

Unser Versprechen: Im großen Testbericht, der auf Seite 80 startet, steht nur das, was wir tatsächlich nachprüfen konnten. Zu den wenigen noch fehlenden Features gehört beispielsweise, dass das Adressverzeichnis Ihres Mailprogramms ausgelesen wird und die **Black & White**-Bewohner mit den Namen Ihrer Freunde und Kollegen umherspazieren.

Bester Beweis, wie stabil und „rund" unsere Version lief: Das 48-seitige Tipps&Tricks-Extra, das exklusiv dieser PC Games beiliegt. Es enthält eine Fülle von Kniffen, die wir während der zweiwöchigen Testphase zusammengetragen haben – die ideale Vorbereitung für jeden **Black & White**-Käufer.



ER HAT FERTIG Beim Besuch der PC-Games-Redaktion hatte Peter Molyneux die Test-Version von Black & White im Gepäck.

Die PC-Games-Referenzen: **STRATEGIE**

Titel	Beschreibung	Platzierung Leserchrts	Wertung	Ausgabe	Durchschnittlicher Preis
Age of Empires 2: Age of Kings	Echtzeitstrategie	10	92	11/99	Microsoft, ca. DM 80,-
Alpha Centauri	Rundenstrategie	69	89	03/99	Electronic Arts, ca. DM 40,-
Anno 1602	Aufbaustrategie	36	91	05/98	Anno 1602 Königsedition (Sunflowers, ca. DM 70,-)
Anstoß 3 - Der Fußballmanager	Fußballmanager	20	86	03/00	Infogrames, ca. DM 80,-
Black & White	Strategie-Mix	NEU	9x	04/01	Electronic Arts, ca. DM 90,-
Call to Power 2	Rundenstrategie	46	89	01/01	Activision, ca. DM 80,-
Civilization: Call to Power	Rundenstrategie	62	91	05/99	Activision, ca. DM 50,-
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	Echtzeitstrategie	38	88	10/99	EA Classics (EA, ca. DM 30,-), C&C 3 Megabox (EA, ca. 75,-)
Commandos	Echtzeittaktik	49	91	07/98	Commandos Director's Cut (Eidos, ca. DM 30,-)
Die Siedler 3	Aufbaustrategie	43	88	04/01	Siedler 3 Gold-Edition (Blue Byte, ca. DM 80,-)
Die Sims	Aufbaustrategie	29	90	03/00	Electronic Arts, ca. DM 80,-
Dungeon Keeper 2	Echtzeitstrategie	42	90	08/99	Electronic Arts, ca. DM 30,-
Earth 2150 2.0	Echtzeitstrategie	24	92	06/00	Topware Interactive, ca. DM 50,-
Jagged Alliance 2	Rundenstrategie	30	90	06/99	Topware Interactive, ca. DM 35,-
Kicker Fußballmanager 2	Fußballmanager	93	85	11/99	Koch Media, ca. DM 70,-
Patrizier 2	Aufbaustrategie	25	85	02/01	Infogrames, ca. DM 80,-
Rollercoaster Tycoon	Aufbaustrategie	48	78	04/99	Infogrames, ca. DM 70,-
Starcraft	Echtzeitstrategie	14	90	06/98	Starcraft Battle Chest (Havas Interactive, ca. DM 80,-)
Sudden Strike	Echtzeitstrategie	16	84	11/00	CDV, ca. DM 70,-
Zeus: Herrscher des Olymp	Aufbaustrategie	56	81	12/00	Havas Interactive, ca. DM 90,-

STRATEGIE

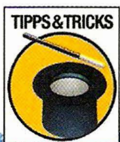
Strategie | Taktik | Managerspiele

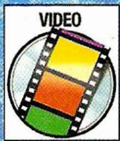
HIGHLIGHTS

Die Siedler 4

Die Wuselwichte sind zurück! Mit Legionärshelm, Drachenschiff und Blasrohr **stellen sich die Aufbaumeister einer dunklen Bedrohung.**









MASSENAUFLAUF
Der aus dem Vorgänger berüchtigte Siedler-Rush ist auch im vierten Teil die effektivste Taktik. Einer hundert Mann starken Elite-Truppe hat selbst das Dunkle Volk nichts entgegenzusetzen.

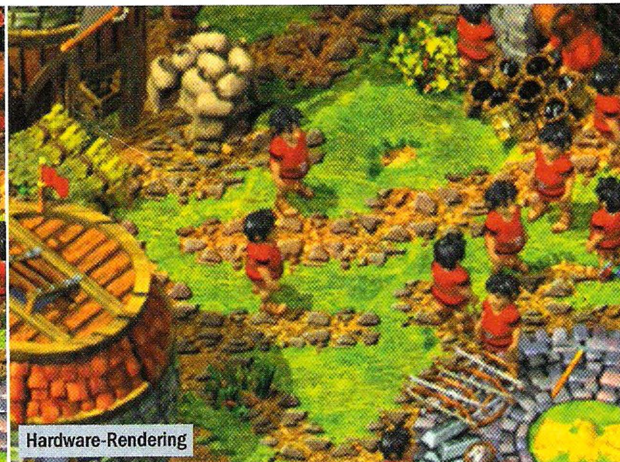
Schmetterlinge flattern träge durch die bunten Blumenwiesen, Häschen hoppeln wachsam unter wogenden Tannen, ein Rehkitz lugt zwischen den Stämmen hervor – eitel Sonnenschein im Siedlerland. Doch was geht dort am Waldrand vor sich? Düstere Schatten kriechen über die malerische Landschaft, saftig grüne Wiesen verdorren, schleimige Pilze überwuchern die Blumen, vermummte Gestalten schwingen grimmig Keulen: Das Dunkle Volk bedroht den Frieden im **Siedler**-Reich.

Blue Bytes Aufbaustrategie-Saga rund um die knuffigen Siedler ist in den drei bislang erschienenen Ausgaben zur nationalen Spiele-Institution geworden. Sogar in den altehrwürdigen Tagesthemen hatten die kleinen Berühmtheiten schon einen Gastauftritt. Kein Wunder: Die **Siedler**-Trilogie ist die beliebteste deutsche Strategiestreihe. Die Mischung aus Erkundung, Aufbau, Wirtschaftssimulation und Echtzeit-Strategie begeistert Hunderttausende.

Die Siedler sind die **erfolgreichste deutsche Strategieserie.** Am Erfolgskonzept hat Blue Byte nicht gerüttelt.

Am Erfolgskonzept hat Blue Byte auch im vierten Teil nicht gerüttelt. Sie haben die Aufgabe, mit einem kleinen Stamm emsiger Handwerker auf einer schmucken 2D-Insel ein funktionierendes Wirtschaftssystem aus dem Boden zu stampfen. Dabei siedeln Sie gegen verfeindete Völker um die Wette. Holzfäller, Steinmetze, Sägewerke sorgen für Baumaterialien, aus denen Ihre Mini-Architekten Anglerhütten, Bergwerke oder Unterkünfte für neue Siedler zimmern. Der Aufbau Ihrer Industrie ist eine Kunst für sich, weil alle Wirtschaftsteile im Warenkreislauf ineinander greifen. Wenn Sie beispielsweise zu spät Getreidefarmen planen und Müller sowie Bäcker Däumchen drehen, bekommen Ihre Bergarbeiter zu wenig Nahrung, der Nachschub an Kohle und Eisenerz kommt ins Stocken, Ihr Werkzeugschmied kann keine neuen Sensen herstellen, was wiederum die Ernte schmälert. Oder Sie schicken Ihre Geologen zu spät auf die Suche nach Bodenschätzen. Dann fehlt Ihnen schnell das Eisen für neue Waffen, um frische Soldaten zu rekrutieren. Die Folge: Sie können Wachtürme nicht besetzen, Ihre Grenzen nicht erweitern, Platz für Neubauten wird knapp. Obwohl das Wirtschaftssystem äußerst komplex ist, bleibt es doch stets logisch und mit vielen Statistiken durchschaubar. So haben auch Einsteiger dank der 14 ausführlichen Tutorialmissionen den Bogen schnell raus, **Siedler**-Veteranen können ohne große





BITTE LÄCHELN!
Mit der neuen Vergrößerungsfunktion können Sie mitten ins Geschehen zoomen und Ihre Siedler bei ihrem putzigen Treiben beobachten. Ohne Filterfunktion (links) pixelt das Geschehen allerdings stark auf.

Farmer bauen Getreide an – Futter für Schafe, Schweine oder Ziegen ebenso wie Grundstoff für Mehl und damit Brot.

Nachdem das Getreide in der Mühle gemahlen wurde, bäckt der Bäcker daraus Brot und schickt es in die Bergwerke.

Nur wenn die Minenarbeiter ausreichend zu essen haben (Brot, Fisch, Fleisch), fördern Sie Kohle, Eisenerz oder Gold.

Aus Kohle und dem Erz erzeugt die Eisenschmelze glänzende Metallbarren, die an Werkzeug- und Waffenschmiede gehen.

Auch die Waffenschmiede benötigt Kohle, damit aus den angelieferten Metallbarren Schwerter und Bögen werden.

Letztendlich sorgen Getreide, Wasser, Kohle und Eisenerz für neue Waffen, mit denen Sie frische Soldaten rekrutieren.

KREISLAUF Hier sehen Sie ein Beispiel für das Wirtschaftssystem in Die Siedler 4.

Anpassungsschwierigkeiten gleich in medias res gehen.

Der Aufbaupart ist wichtiger denn je, denn wie kräftig Ihre Truppen zuhauen, ergibt sich direkt aus der Größe Ihrer Siedlung. Mit ein paar Holzfällerhütten und Steinmetzen ist kein Blumentopf zu gewinnen. Erst wenn die Produktion so richtig brummt, sollten Sie mit dem Gedanken spielen, zum Angriff überzugehen. Von den aus dem Vorgänger bekannten drei Völkern haben sich nur die Römer in **Die Siedler 4** gerettet, zu denen die Maya und die Wikinger gestoßen sind. Wie gewohnt hat Blue Byte allen Nationen komplett eigene Grafiksets und Musikstücke spendiert (wenn auch innerhalb einer Partei manche Gebäude nur schwer auseinanderzuhalten sind). Auf Seiten der Indio-Krieger ziehen Sie pyramidenförmige Tempel oder federgeschmückte Kasernen hoch, während Panflötenklänge für die passende akustische Untermalung sorgen. Die Wikinger setzen dagegen auf grob gehauene Holzhütten und massive Burgen. Unter den grafisch angepassten Hüllen verfügen aber alle drei Völker weitgehend über die gleichen Bauwerke, Unterschiede gibt's vor allem bei den Einheiten. Neben Standard-Schwertkämpfern, Bogenschützen und Kommandanten hat jede Armee einen Spezialisten. Bei den Römern heilt ein Sani angeschlagene Krieger. Die Maya bilden heimtückische Blasrohrkämpfer aus, die getroffene Gegner kurzzeitig lähmen. Die Wikinger verlassen sich im Angriff auf ihre Axtschwinger, die wahre Berserker im Nahkampf sind. Neben den Infanteristen kommen große Geschütze zum Einsatz: Die Römer fahren Katapulte auf, die Nordmänner verlassen sich auf eine Kriegsmaschine, die gegnerische Festungen mit Blitzschlägen zu

Warum 77%?

Für den Test hatte uns Blue Byte die finale Verkaufsversion von **Die Siedler 4** geschickt. Umso ärgerlicher, dass das Programm in Sachen Bug-Dichte so mancher frühen Betaversion nicht nachstand. Da gab es Abstürze beinahe im Minutentakt, unerklärliche Schwierigkeiten beim Bau von Tempeln, Multiplayer-Partien liefen nach kurzer Zeit völlig aus dem Ruder – Gebäude, die Spieler 1 eben erobert hatte, waren auf dem Rechner von Spieler 2 noch immer unter dessen Kontrolle. Schon am Tag der Veröffentlichung trudelte eine Beschwerde-Mail um die andere in der PC Games-Redaktion ein, die Internet-Foren bei Blue Byte quollen über vor den Reaktionen verärgerter Kunden – und wurden kurzerhand vom Netz genommen. Da änderte der noch am Release-Tag veröffentlichte Patch auch nicht viel, im Gegenteil: Spielstände mit besonders großen Siedlungen ließen sich plötzlich gar nicht mehr laden. PC Games zückt die rote Karte: So nicht, Blue Byte! Wer zahlende Kunden als unfreiwillige Betatester missbraucht, muss mit einer Abwertung rechnen. Im Klartext: **Die Siedler 4** bekommt aufgrund der vielen Fehler 10 Spielspaßpunkte abgezogen. Und das wird sich erst ändern, wenn auch die fehlenden Mehrspielermodi (Wettsiedeln, Kooperativ-Modus etc.) einwandfrei funktionieren.



Das Siedler-Triumvirat

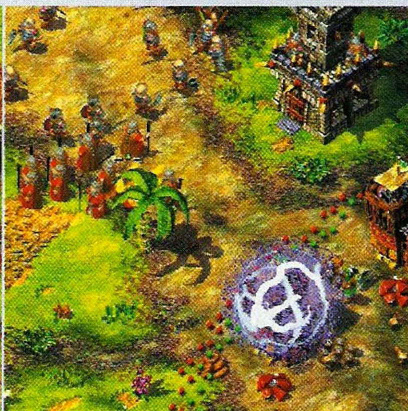


Die drei Volksgruppen unterscheiden sich hauptsächlich durch ihre Extra-Einheiten. Aber auch bei Produktion und Aufbau gibt es einige Eigenheiten. PC Games erklärt Ihnen die wichtigsten Besonderheiten und deckt die Stärken sowie Schwächen der Wuselwichte auf:

	Römer	Wikinger	Maya
Hausbau	Der Bretter- und Holzverbrauch ist weitgehend ausgewogen.	Die Nordmänner setzen vor allem auf knarzende Holzbauten.	Pyramiden und Kasernen benötigen besonders viele Steinquader.
Spezialeinheit	Sanitäter (heilt Verwundete)	Axtschwinger (Stark im Angriff)	Blasrohrkämpfer (lähmt seine Gegner)
Spezialwaffe	–	Streitaxt	Blasrohr
Kriegsgerät	Katapult (verschießt Steine)	Thors Hammer (verbraucht Mana)	Feuerspeier (braucht aus Schwefel und Kohle hergestelltes Schwarzpulver)
Spezialgebäude	Schafzucht, Weingut, Winzer, Munitionsmanufaktur	Schweinezucht, Imker, Honigwinzer, Köhlerei	Ziegenzucht, Agavenfarm, Tequiladestille, Pulvermanufaktur
Spezialzauber	Schutzschild, Jupiters Blitz, Barbaren bekehren, Ressourcen auffrischen	Gegner einfrieren, Blutrausch, Angst, Thors Hammer	Gegner bannen, Schützen strafen, Soldaten aufwerten, Steinhagel
Opfergabe	Wein	Met	Tequila



ABWEHRSCHLACHT Die Römer sind vor allem in der Defensive stark. Der römische Priester stärkt die Truppen auf dem Bild mit einer wirksamen Schutzschild-Formel.



HAURUCK Die Wikinger werden zu Berserkern, wenn es zur Attacke geht. Entsprechend mächtig sind ihre Angriffszauber. Thors Hammer etwa zerstört beliebige Gebäude.

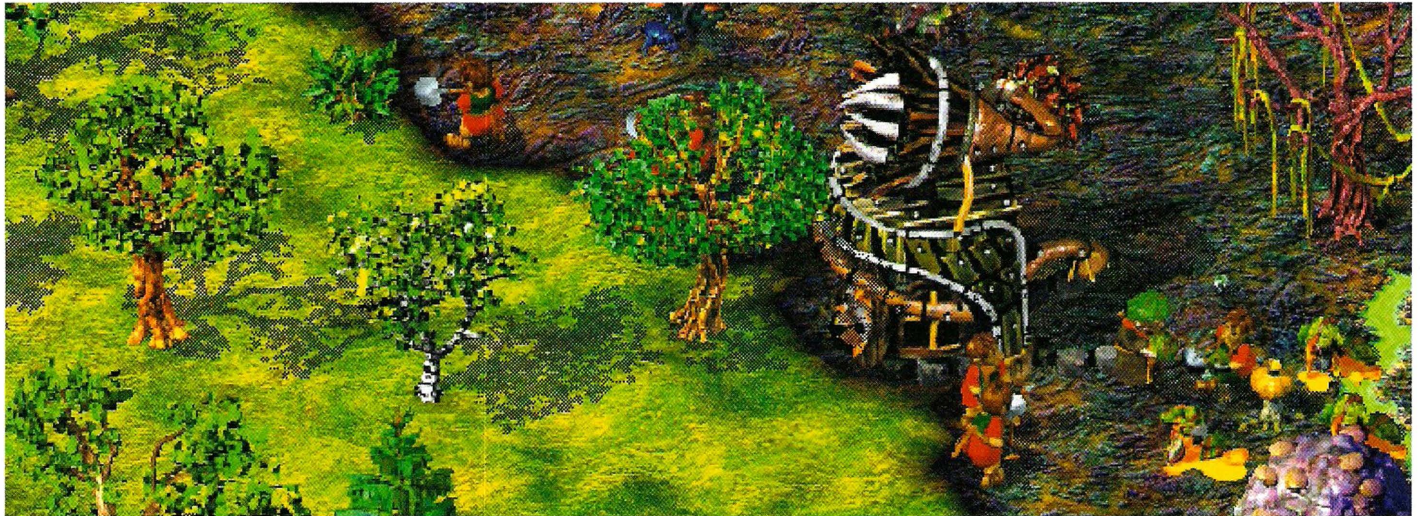


ZAUBERHAFT Die Maya opfern ihren Göttern Tequila. Der Indio-Priester in dieser Szene macht gerade mit einer teuren Zauberformel eine Reihe von Rekruten zu Veteranen.

Asche verarbeitet. Die Indios schließlich mixen Schwarzpulver, mit dem ihre Feuerspeier Wachtürme unter Beschuss nehmen. Die Katapulte und Kanonen finden sich nicht nur zu Lande, sondern – auf Galeeren und Segelschiffe montiert – auch zu Wasser wieder. So können Sie auch von See aus feindliche Außenposten attackieren. Wenn die konventionellen Waffen nicht ausreichen, kommt Magie ins Spiel. Opfergaben in Form von Wein (Römer), Met (Wikinger) oder Tequila (Maya) verleihen den Priestern Zauberkräfte, mit denen Sie Ihre Armeen unterstützen oder eine Bergregion passierbar machen können.

Um mit den Eigenarten der drei Völker vertraut zu werden, haben die Leveldesigner drei mal drei Missionen ausgetüftelt, in denen Sie jeweils gegen die anderen Parteien antreten. Kernstück der vierten **Siedler**-Ausgabe ist allerdings die Kampagne rund um das Dunkle Volk. Der auf die Erde verbannte Gott Morbus verwandelt blühende Wiesen in unfruchtbares Ödland. Seine Schergen graben Ihren Schützlingen im wahrsten Sinne des Wortes das Wasser ab: Die wuchernden Schattenkräuter lassen sprudelnde Bäche versiegen und verwüsten nach und nach das kostbare Bauland. Anders als die drei irdischen Stämme errichtet das Dunkle Volk keine eigene Ökonomie und bildet auch keine Siedler aus. Vielmehr entführen Morbus' Schamanen ständig Ihre armen Untertanen, die fortan auf den Pilzfarmen das Unkraut hegen. Mit Ihren Armeen können Sie den Schattenleuten nur bedingt Einhalt gebieten. In mühsamer Kleinarbeit muss eine Schar von Gärtnern erst das verdorrte Land rekultivieren, bevor Ihre Soldaten vorrücken können. Nur wenn Ihre Botaniker alle Pilzfarmen zerstört haben, sollten Ihre Truppen den Angriff auf den Dunklen Tempel wagen, das Herzstück von Morbus' Kolonien.

Im Kampf gegen das Dunkle Volk spielen Sie mal die Rö-



BAUMSCHULE
Das tote Land des Dunklen Volkes breitet sich unaufhaltsam aus. Nur eine Armee von Gärtnern kann die verdorrte Erde rekultivieren.

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER



Die Wuseligkeit der vierten Folge ist kaum noch zu toppen. Aber: Bugs und fehlende Mehrspieler-Features kosten den Siedlern viele Prozentpunkte und den Award.

Er kann's nicht lassen: Weder meine Soldaten noch meine eiligst aufgestellten Türme noch mein Flehen halten Rüdiger davon ab, mir die Effizienz des aus **Siedler 3** berüchtigten Siedler-Rush vorzuführen. Da machen mir die knackigen Kampagnen doch eindeutig mehr Spaß – da darf ich in aller Ruhe siedeln und aufbauen. Das Verhältnis zu den anderen Völkchen bleibt aber weiterhin eher gespalten. Wer Grenzsteine versetzt, kriegt Dresche – friedlicher Handel oder Warenaustausch war uns **Siedler 3**-Durchspielern leider nicht vergönnt. Mein ungeteiltes Lob geht erneut an die Grafik-Abteilung. **Siedler 4** ist einer der schönsten Zeitvertreiber, der sinnvolle Features wie die Zoom-Funktion bietet und viele Versprechen einlöst. Bis auf eins: Getreu der Blue-Byte-Tradition „Rechtzeitig zum ersten Patch erscheint das dazugehörige Spiel" werden Käufer von heftigen Bugs und Schlampereien (vor allem im Mehrspielermodus) genervt.

mer, mal die Maya, mal die Wikinger. Dabei treten Sie nicht nur gegen die finsteren Armeen des Morbus an, sondern müssen sich auch noch mit Renegaten der drei Erdennationen herumschlagen. Während Sie in den drei Völker-Feldzügen meistens die jeweiligen Opponenten restlos von der Karte putzen müssen, sind die zwölf Einsatzziele der Hauptkampagne glücklicherweise etwas differenzierter. Eine sehr spannende Mission etwa verlangt von Ihnen, drei isolierte Stützpunkte der drei irdischen Stämme zusammenzuführen. Ein andermal gilt es, einige Pilzfarmen des Dunklen Volkes binnen 90 Minuten zu zerstören, während Sie sich zu allem Überfluss auch noch ständiger Attacken der rebellierenden Maya erwehren müssen. Wieder ein anderes Mal sollen Sie auf Seiten der Römer einen schutzlosen Priester durch feindliches Gebiet zu den Wikingern eskortieren.

Das Dunkle Volk können Sie im Mehrspielermodus leider nicht übernehmen, dafür aber mit den drei anderen Parteien via LAN oder Internet mit bis zu sieben Kumpels ein Match bestreiten. Enttäuschend: In der getesteten Verkaufsversion von **Die Siedler 4** war leider nur einer der fünf versprochenen Spielmodi anwählbar, und auch Computergegner ließen sich nicht aktivieren. Per Update sollen Sie später beispielsweise neben dem Konfliktmodus, in dem

TEST CENTER

SYSTEM:	LOW END			STANDARD				HIGH END			
	Pentium II 300 64 MB Software	Pentium II 300 64 MB Riva TNT	Duron 600 128 MB Matrox G 400	Pentium II 400 128 MB Voodoo2	Celeron 450 128 MB Voodoo3	Pentium III 500 128 MB Voodoo3	Pentium III 700 128 MB Riva TNT2	Pentium III 933 256 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB GeForce2 MX	Pentium III 933 128 MB GeForce2
BENCHMARK: Das Programm finden Sie auf CD und DVD!	809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202
640x480 min.	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
640x480 max.	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
800x600 min.	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
800x600 max.	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024x768 min.	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024x768 max.	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

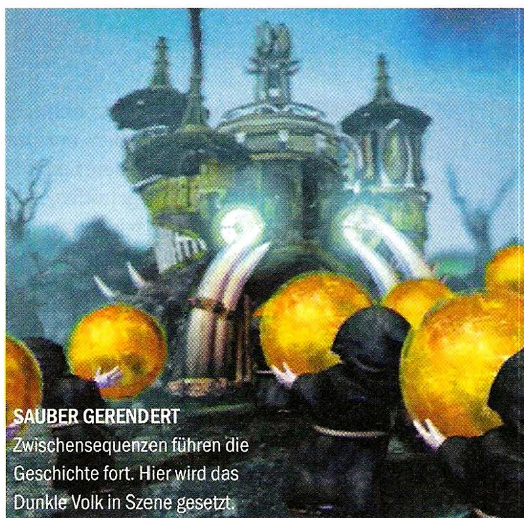
MINIMALE DETAILS

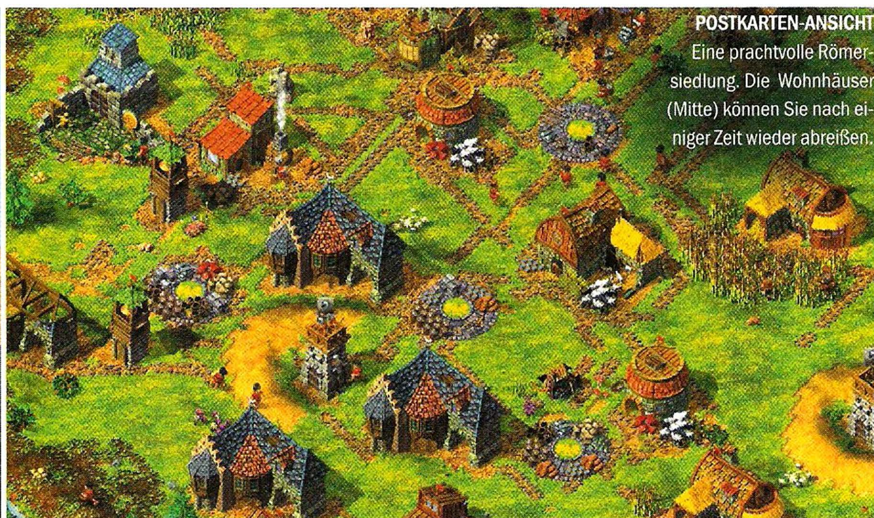
Die Siedler 4 läuft auch auf älteren Systemen recht flott. Für große Karten sollten allerdings 128 MByte Hauptspeicher in Ihrem Rechner stecken. Der pixelige Software-Modus ist deshalb hauptsächlich dann angebracht, wenn Ihre 3D-Karte Probleme macht (Voodoo5-Serie).

MAXIMALE DETAILS

Die maximale Detailstufe unterscheidet sich kaum von der Minimal-Version. Nur in einer stark vergrößerten Ansicht merkt man dank Hardware-Texturfilter eine Verbesserung.

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal


SAUBER GERENDERT Zwischensequenzen führen die Geschichte fort. Hier wird das Dunkle Volk in Szene gesetzt.


POSTKARTEN-ANSICHT Eine prachtvolle Römersiedlung. Die Wohnhäuser (Mitte) können Sie nach einiger Zeit wieder abreißen.

Sie die gegnerische Fraktion militärisch in die Knie zwingen müssen, auch um die Wette siedeln können – wer nach Ablauf der Zeit das größte Dorf sein Eigen nennt, hat gewonnen. Patch Nummer 1 finden Sie auf der PC-Games-Heft-CD und -DVD.

Obwohl die **Siedler**-Grafik auch mit der neuen stufenlosen Vergrößerungs-Funktion mittlerweile merklich angegraut ist, macht Blue Bytes Liebe zum Detail dieses Manko größtenteils wieder wett. Ob es die emsig hämmernden Zimmerleute sind, die Träger, die sich in Pausen mit Kniebeugen fit halten oder Bälle jonglieren, plötzlich auftauchende Meeresungeheuer, Geologen, die sich mit einem fröhlichen „Yippieh!" über frisch entdeckte Bodenschätze freuen – in **Die Siedler 4** stecken einfach unglaublich viele optische Nettigkeiten. Es ist eine wahre Freude, die knuddeligen Kerlchen bei ihrem bunten Treiben zu beobachten. **Die Siedler** haben den Begriff „Wuselfaktor" zu Recht geprägt. RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Trotz wenigen Innovationen bleiben Die Siedler die verdienten Aufbaukönige – aber nur, wenn Blue Byte die Fehler behebt!

Wer wie ich ein Veteran der Serie ist, wird vom jüngsten Teil der Wusel-Saga etwas enttäuscht sein. Im Vergleich zum Vorgänger führt **Die Siedler 4** nur wenig Neues ein. Dafür haben sich die Mülheimer Entwickler das Feedback der Fans zu Herzen genommen und viele sinnvolle Detailverbesserungen umgesetzt. Besonders bei der Bedienung bleiben aber Fragen offen: Warum kann ich zwar Gebäude per Rechtsklick aufrufen, muss meine Gärtner aber erst umständlich über das „Finde-Siedler"-Menü suchen? Warum muss ich die Aktionsradien der Betriebe immer noch mühsam manuell verteilen?
Wenn nicht die vielen mega-nervigen Bugs wären, hätten sich die Mülheimer Zwergenkrieger eine Wertung im oberen 80er-Bereich und den PC Games Award redlich verdient (lesen Sie dazu bitte auch den Kasten „Warum 77%?"). Der Mix aus Aufbau, Wirtschaft und Strategie ist einfach ungeschlagen. Ein großes Lob auch an die Szenario-Designer: Einige der späteren Levels in der Kampagne gegen das Dunkle Volk sind wirklich super spannend. Der berühmte „Nur noch zehn Minuten"-Effekt kommt wieder voll zum Tragen. Mehr davon!

TESTURTEIL
Die Siedler 4

77

ENTWICKLER Blue Byte	**ANBIETER** Blue Byte
PREIS Ca. DM 80,-	**TERMIN** Erhältlich
BENÖTIGT Pentium 2 233, 64 MB RAM, HD: 210 MB	**EMPFOHLEN** Pentium 3 650, 128 MB RAM, HD: 370 MB

UNTERSTÜTZT
Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC – Netzwerk 8
Internet 8
1 Spieler pro Packung

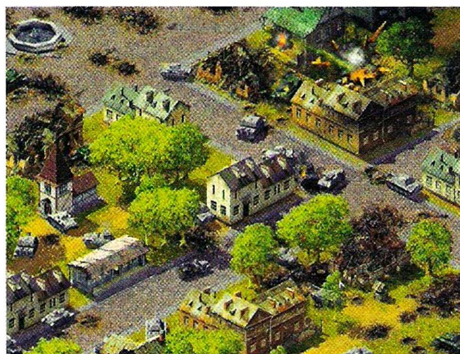
GRAFIK 80%
Technisch angegraut, aber detailliert.

SOUND 80%
Die Musik geht wirklich ins Ohr.

STEUERUNG 70%
Die Menü-Struktur ist ein Patch-Kandidat.

MEHRSPIELER 70%
Die Spielbalance verträgt noch Feintuning.

Sudden Strike: Blitzschlag



EINGEKESSELT Der russische Vormarsch wird von den deutschen Panzertruppen gestoppt.

Noch bevor **Sudden Strike** im Mai mit der Erweiterung **Sudden Strike Forever** fortgesetzt wird, beglücken die Entwickler von Handy Games die Strategiegemeinde mit dem inoffiziellen Add-On **Blitzschlag**. Neben zwölf Karten für Mehrspielerpartien befinden sich acht neue Einzelmissionen auf der CD, die allerdings nicht durch eine Kampagne miteinander verknüpft sind. Auf deutscher und alliierter Seite müssen Sie hier die aus dem Original bekannten Missionsziele (Stellung halten, Städte erobern) erreichen. Da die meisten Aufträge auch Einsteiger nicht überfordern dürften, ist das Add-On allerdings zu schnell durchgezockt. Das wenig informative Bonusmaterial wie Bilder und Videos (die bereits im Original zu sehen waren) rechtfertigt ebenfalls nicht den Preis von rund 40 Mark. Nette Zugabe: Für alle neuen Missionen befinden sich anschaulich illustrierte Tipps & Tricks auf der CD. SASCHA GLISS

Entwickler .... Handy Games
Anbieter .... CDV
Preis .... Ca. DM 40,-
Termin .... Erhältlich

SPIELSPASS 51%

Raub

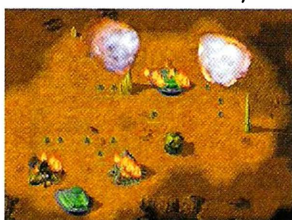


Werfen Sie all Ihre moralischen Bedenken über Bord und starten Sie eine Karriere als skrupelloser Gangster. Sie stellen ein Team von Verbrechern zusammen und rauben mehr oder weniger gut bewachte Banken und Geschäfte aus. Ihre Gang besteht aus bis zu fünf Schurken, die Sie in **Command & Conquer**-Manier durch die Städte dirigieren. Um ein Gebäude auszurauben, müssen zunächst die Sicherungsmaßnahmen ausspioniert werden, Schlösser und Wachpersonal überwinden Sie mit dem richtigen Werkzeug und den entsprechenden Spezialisten. Sind alle Vorbereitungen getroffen, zeigt das Spiel an, wie lange der Raub dauern wird und wann die Angestellten den Alarm auslösen werden. Aufgrund der schludrigen Umsetzung kann **Raub** trotz origineller Spielidee nicht überzeugen. Neben der fitzeligen Grafik nervt vor allem die Abwesenheit einer vernünftigen Speicherfunktion. Lediglich nach Abschluss der bisweilen sehr umfangreichen Missionen dürfen Sie Ihren Fortschritt auf der Festplatte sichern. SASCHA GLISS

Entwickler .... Virgin Interactive
Anbieter .... Virgin Interactive
Preis .... Ca. DM 90.-
Termin .... Erhältlich

SPIELSPASS 43%

Mission: Humanity



Mission: Humanity orientiert sich überdeutlich am Strategieklassiker **Starcraft**: Als Führer der Menschheit oder einer insektenähnlichen Alien-Rasse müssen Sie 25 Planeten kolonialisieren und von allen Feindeinheiten säubern. Wie im Vorbild bauen Sie Rohstoffe ab und senden Ihre Truppen aus, um der gegnerischen Basis den Garaus zu machen. Sind alle Feinde besiegt, startet Ihre Einsatzzentrale ins All zum nächsten Planeten. Der antiquierte Look und die umständliche Bedienung verhindern eine höhere Wertung. SASCHA GLISS

Entwickler .... Techland
Anbieter .... Big Ben Interactive
Preis .... Ca. DM 50,-
Termin .... Erhältlich

SPIELSPASS 41%

Wirst Du Milliardär?

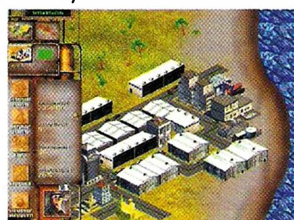


Bei **Wirst Du Milliardär?** handelt es sich um einen ziemlich dreisten Klon der erfolgreichen RTL-Show **Wer wird Millionär?**. Bis zu vier Spieler stellen sich dem wenig professionell klingenden (und zum Glück abschaltbaren) Moderator und müssen sich bis zur alles entscheidenden Milliardenfrage durchquizzen. Bei geistiger Ladehemmung greifen Sie auf Ihre drei Joker zurück. Trotz abwechslungsreicher Fragen kommt die Kopie aufgrund der unterdurchschnittlichen Präsentation nicht ans Original heran. SASCHA GLISS

Entwickler .... Shoe Box
Anbieter .... Egmont Interactive
Preis .... Ca. DM 50,-
Termin .... Erhältlich

SPIELSPASS 27%

Oil Tycoon



Kontrollieren Sie als geldgieriger Ölbaron den weltweiten Fluss des schwarzen Goldes. Ausgerüstet mit einem bescheidenen Startkapital führen Sie per Mausklick erste Probebohrungen durch, stellen Personal ein und verschiffen das Rohöl in die Umschlaghäfen. Sie gehen Ihren Geschäften wahlweise im Echtzeit- oder Rundenmodus nach. Gerade im Rundenspiel ist Langeweile vorprogrammiert, da viele Arbeitsschritte wie das Chartern der Tanker in beinahe jedem Durchgang stupide wiederholt werden müssen. SASCHA GLISS

Entwickler .... Blackstar
Anbieter .... Blackstar
Preis .... Ca. DM 80,-
Termin .... Erhältlich

SPIELSPASS 46%

Age of Sail 2



Talonsoft lässt die Zeit der Drei- und Viermaster wieder aufleben. In **Age of Sail 2** führen Sie einzelne Barken oder Flottenverbände in Echtzeit durch 3D-Seegefechte im 18. und 19. Jahrhundert oder hangeln sich via Kampagne zum Admiral empor. Wer sich für das Thema erwärmt, wird mit langwierigen, aber spannenden Segelschiffduellen belohnt, stolpert aber über viele technische Mängel wie etwa die lachhafte Gegner-Intelligenz oder die verkorkste Bedienung – besonders in großen Seeschlachten. RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Akella
Anbieter .... Empire Interactive
Preis .... Ca. DM 80,-
Termin .... Erhältlich

SPIELSPASS 59%

Three Kingdoms
– Im Jahr des Drachen

PFERDE-STAU Ohne Belagerungsleitern und Katapulte sind Stadtmauern ein hartes Stück Arbeit für den Angreifer.



CHINA-CHAOS Die Formationen zerfallen in der Schlacht in heilloses Durcheinander.

Auch im fernen China spielt man **Age of Empires 2**. Und hat seine eigenen Vorstellungen von einem Echtzeit-Strategiespiel.

Wäre Kaiser Ling im Jahre 189 nicht kinderlos gestorben, es wären wohl keine erbitterten Kämpfe um seine Nachfolge ausgebrochen und die Pekinger Overmax Studios müssten sich heute eine andere Hintergrundgeschichte für ihr Erstlingswerk **Im Jahr des Drachen** ausdenken. So aber kämpfen Sie sich mit einem der drei Anführer, die damals um den Kaiserthron stritten, durch drei Kampagnen mit je 13 bis 15 Missionen. Das Spielprinzip ist altbekannt: Ressourcen abbauen, Häuser hochziehen, Rekruten ausbilden, Gegner überrennen. Vom Genre-Einheitsbrei heben **Three Kingdoms** vor allem drei Dinge ab: Erstens können Sie Helden rekrutieren, die nicht nur besonders gute Fechter sind, sondern Gegnern auch mit Zauberformeln heimleuchten. Zweitens kämpfen Sie in den meisten Missionen auf mehreren Schauplätzen. Sie führen Ihre Armeen auf einer großen Übersichtskarte von Stadt zu Stadt, wobei Sie ständig für Verpflegung zu sorgen haben – leerer Bauch kämpft nicht gerne. Schließlich wollen auch noch die Götter mit kostspieligen Opfergaben zufrieden gestellt sein, andernfalls rächen sie sich mit Naturkatastrophen wie Erdbeben oder Insektenplagen.

RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Ist ja alles ganz nett, nur: Wer braucht das, wenn es doch Age of Empires 2 gibt?

Zu sagen, dass mich beim Spielen von Three Kingdoms ein leichtes Déjà-vu-Gefühl beschlich, wäre eine Untertreibung. Im Jahr des Drachen ist ein ziemlich dreister Age of Empires-Klon, dabei allerdings kein schlechter. Vor allem, dass ich in den späteren Levels mehrere Fronten im Blick behalten muss, sorgt für Aktivität im Strategen-Hirn. Auch die Idee mit den Helden ist ganz nett. Die rechte Zauberformel zur rechten Zeit kann das Schlachtenglück oft noch wenden. Ansonsten aber lässt Three Kingdoms einfach zu viele Stärken des großen Bruders missen. Wo sind die Render-Sequenzen? Wo die Komfortfunktionen der Steuerung? Müssen die Computergegner so harmlos sein? Wieso laufen alle Missionen gleich ab? Und überhaupt: Wer soll das bei all der hochkarätigen Konkurrenz von Blizzard, Westwood und Ensemble Studios noch spielen? Fragen über Fragen. Bleibt mir nur das platte Fazit: Lieber chinesisch essen, als chinesisch spielen.

TESTURTEIL
THREE KINGDOMS

ENTWICKLER Overmax Studio
ANBIETER Eidos
PREIS Ca. DM 80,-
TERMIN März 2001

BENÖTIGT Pentium 133, 32 MByte RAM, HD: 270 MByte
EMPFOHLEN Pentium II 400, 128 MByte RAM, HD: 340 MByte

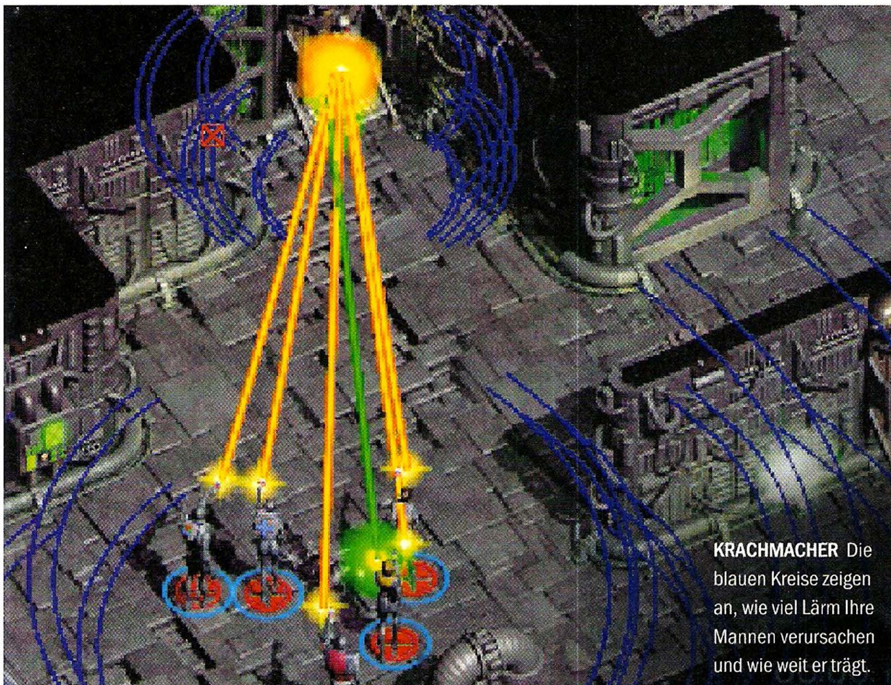
68

UNTERSTÜTZT
Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback

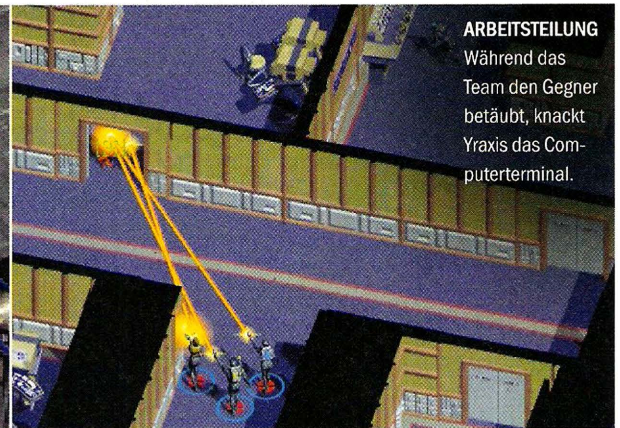
MEHRSPIELER
Einzel-PC – Netzwerk 8
Internet 8
1 Spieler pro Packung

Kategorie	Wertung	
GRAFIK	70%	Ansehnlich, aber nirgends herausragend
SOUND	80%	Sehr gute, professionelle Sprachausgabe
STEUERUNG	70%	Es fehlen einige Komfortfunktionen.
MEHRSPIELER	60%	Die Aufbauphase dauert zu lange.

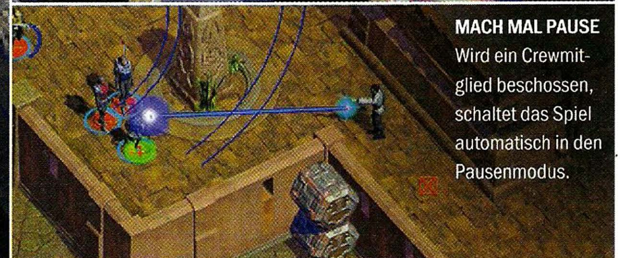
Star Trek: Away Team



KRACHMACHER Die blauen Kreise zeigen an, wie viel Lärm Ihre Mannen verursachen und wie weit er trägt.



ARBEITSTEILUNG Während das Team den Gegner betäubt, knackt Yraxis das Computerterminal.



MACH MAL PAUSE Wird ein Crewmitglied beschossen, schaltet das Spiel automatisch in den Pausenmodus.

Commandos in Space: Holen Sie mit den Undercover-Agenten des hochgeheimen Away Teams für die Sternenflotte die Kastanien aus dem Feuer.

Aufruhr in der neutralen Zone: Eine Gruppe abtrünniger Romulaner greift einen klingonischen Außenposten an und entführt kurzerhand zwei Wissenschaftler. Sternenflottenadmiral Nolotai entschließt sich daraufhin, das brandneue Spionageschiff Incursion zur Aufklärung der Vorfälle abzustellen. Der Raumer ist die mobile Einsatzbasis einer neu gebildeten Spezialeinheit, die ausgebildet wurde, um heikle Einsätze wie diesen diskret und schnell abzuwickeln. Als Kommandant der Truppe steuern Sie in **Commandos**-Manier bis zu sechs Offiziere in verschiedenen Außenwelten, von denen einige auch mit begehbaren Gebäuden aufwarten.

Vor jeder Mission müssen Sie im Transporterraum Ihre Crew zusammenstellen. Hierfür stehen bis zu 17 Offiziere aus den fünf Abteilungen Kommandanten, Wissenschaft, Technik, Medizin und Sicherheit bereit. Jeder Einzelne verfügt über unterschiedliche Fähigkeiten und bringt spezielles Gerät im Inventar mit, etwa Scharfschützengewehre, Hypospray oder tragbare Tarnvorrichtungen. Ist das Team komplett, wird es auf den Planeten gebeamt, wo Sie Ihr vorgesetzter Offizier mit den Einsatzzielen vertraut macht. Wie in **Commandos** ist behutsames Vorgehen Trumpf: Per Mausklick werden die Sichtbereiche von Wachen und Kameras angezeigt, während das Sound-Symbol den von Ihren Leuten verursachten Lärmpegel verdeutlicht.

SASCHA GLISS

MEINUNG
SASCHA GLISS



Gelungene Commandos-Interpretation. Dank fesselnder Story auch für Nicht-Trekkies interessant.

Wer seine Gegner schon immer per vulkanischer Gedankenverschmelzung durch die Gegend scheuchen wollte, bekommt dazu jetzt die Möglichkeit: Trotz überladener Inventare und einer wahren Flut verschiedener Spezialfähigkeiten kommt spätestens ab der dritten Mission echtes Commandos-Feeling auf. Die optische Präsentation hält sich streng an die Vorgaben des Star Trek-Universums, hätte aber für meinen Geschmack etwas weniger karg ausfallen dürfen.
Bisweilen merkwürdig verhielten sich Gegner, die meine Truppe bis zum Eingang eines Gebäudes verfolgten, sich aber nicht trauten, den Ertappten ins Haus zu folgen. Dank knackig schwerer, aber fairer Aufträge und fesselnder Atmosphäre hält das Spiel, was es verspricht, und eignet sich bestens, um die Wartezeit auf Desperados zu überbrücken.

TESTURTEIL
STAR TREK: AWAY TEAM

79

ENTWICKLER Reflexive	**ANBIETER** Activision
PREIS Ca. DM 90,-	**TERMIN** 31. März 2001
BENÖTIGT Pentium II 266, 64 MB RAM, HD: 410 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 500, 128 MB RAM, HD: 410 MB

UNTERSTÜTZT
Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1, Netzwerk 2, Internet –
1 Spieler pro Packung

GRAFIK 60%
Nicht wirklich schön, aber zweckmäßig.

SOUND 80%
Stimmige Sounds, gute Sprecher.

STEUERUNG 70%
Etwas schwächer als in Commandos.

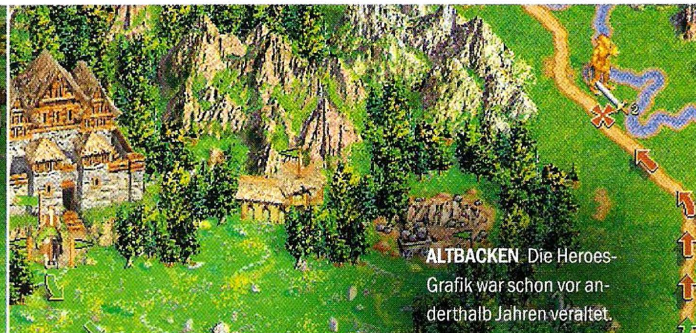
MEHRSPIELER 70%
Koop-Missionen für zwei Kommandeure.



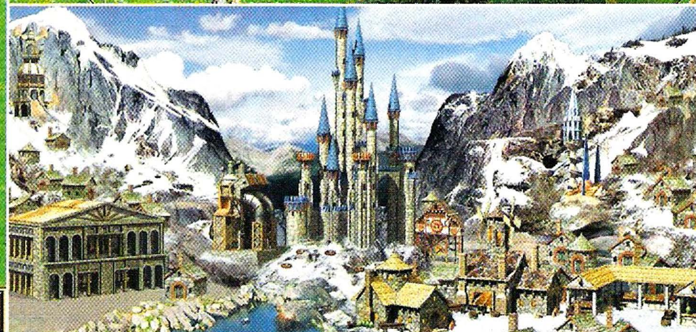
Heroes Chronicles



HEXFELD-KRIEG Ihre Schlachten schlagen Sie rundenweise auf eigenen Wabenkarten.



ALTBACKEN Die Heroes-Grafik war schon vor anderthalb Jahren veraltet.



POSTKARTENANSICHT Jede Kampagne thematisiert eigene Städte und Fantasy-Kreaturen.

Anstatt einer weiteren Missions-CD zum Strategie-Hit Heroes of Might & Magic 3 wirft Infogrames **vier Zusatz-Kampagnen als eigenständige Spiele** auf den Markt.

Die vier **Heroes Chronicles** erzählen in jeweils acht Szenarien die Sage vom Barbarenfürsten Tarnum, der vom blutrünstigen Schlachtenführer zum unsterblichen Drachenreiter aufsteigt. Seine Vorgeschichte bis zu seinem Rauswurf aus Walhalla erleben Sie in **Warlords of the Wasteland**. **Conquest of the Underworld** führt Sie auf der Suche nach seinem Mörder ins Reich der Toten. **Masters of the Elements** verfolgt Tarnums Aufstieg zum Meistermagier, der in der finalen Kampagne **Clash of the Dragons** die Spur der verschwundenen goldenen Drachen verfolgt. Alle vier Chronicles laufen auch ohne das Hauptprogramm **Heroes of Might & Magic 3**, kosten aber jeweils auch satte 45 Mark. Dämlich: Sie können Ihren Helden Tarnum nicht von Kapitel zu Kapitel übernehmen, sondern fangen jedes Mal von neuem an. Am Spielprinzip hat sich nichts geändert: Sie ziehen mit einer Hand voll Helden und Ihren Armeen über eine **Civilization**-ähnliche Karte, sammeln Schätze und Artefakte ein, requirieren Truppen, bauen Festungen aus und schlagen sich in Hexfeldschlachten rundenweise mit allerlei finsteren Kreaturen herum. Neue Einheiten oder Grafiksets sind seit den beiden Add-Ons nicht dazugekommen.

RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Vier mal 40 Mark? Na das ist ja mal 'ne schöne Abzocke, Infogrames!

Okay, die angeschlagenen Macher von New World Computing brauchen dringend Kohle. Aber vier neue Kampagnen ohne neue Features für zusammen fast 200 Märker? Da sollten sich auch die größten Heroes-Fans den Kauf dreimal überlegen. Zugegeben: Die unerreichte Mischung aus Rollenspiel, Strategie, Taktik, Aufbau und Forschung hat bei mir auch in den Chroniken wieder für durchwachte Nächte gesorgt. Einige der späteren Missionen sind schlichtweg genial und die spannend erzählte Hintergrundstory hält einen bei der Stange. Aber mal ehrlich, das hätte doch ohne weiteres auf einer Missions-CD Platz gefunden. Geärgert hat mich auch, dass es einige Sackgassen in den Kampagnen gibt, etwa wenn mir Fürstin Valita in einem Szenario wegstirbt und nur sie in der folgenden Mission ein wichtiges Tor passieren kann. Naja, Heroes-Fanatiker, die nach Nachschub gieren, werden an den Heroes Chronicles ihre Freude haben. Wer die Tarnum-Saga erleben möchte, sollte trotzdem warten, bis die Kapitel als günstige Sammlung erscheinen.

TESTURTEIL
HEROES CHRONICLES

75

ENTWICKLER N. W. Computing	**ANBIETER** Infogrames
PREIS Ca. DM 45,-	**TERMIN** Erhältlich
BENÖTIGT Pentium I 200, 64 MByte RAM, HD: 200 MByte	**EMPFOHLEN** Pentium II 400, 128 MByte RAM, HD: 260 MByte

UNTERSTÜTZT
Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC –, Netzwerk 8, Internet 8
1 Spieler pro Packung

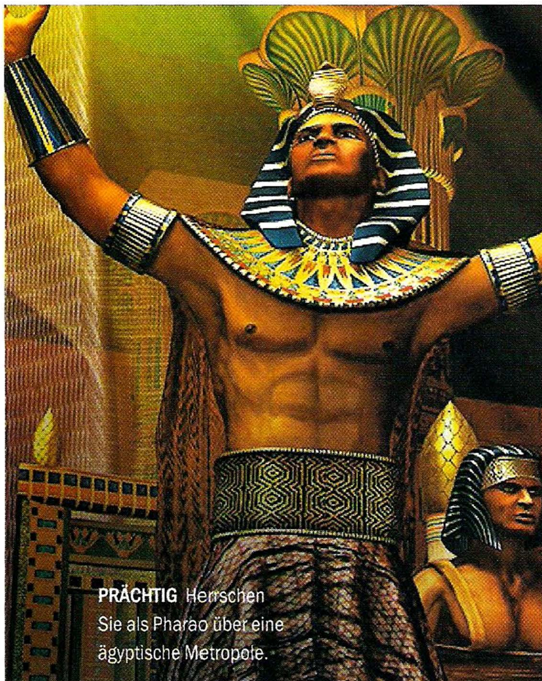
GRAFIK 50%
Die Grafik war schon im Original veraltet.

SOUND 70%
Musik tröstet über schwache Effekte.

STEUERUNG 70%
Hier gibt's fast nichts zu meckern.

MEHRSPIELER 70%
Sehr langwierig, aber gut.

Classics



PRÄCHTIG Herrschen Sie als Pharao über eine ägyptische Metropole.



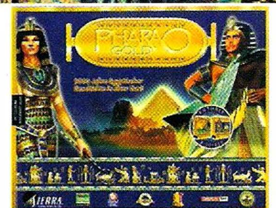
VIEL ZU TUN Auch im Altertum gab es viel zu tun: Überschwemmungen und andere Katastrophen sorgten für Streß.

Pharao Gold

Die Aufbaustrategie-Reihe ist mittlerweile in Griechenland angelangt. Doch auch der Vorgänger Pharao beigeistert noch.

Auch Herrscher des Nils fangen mal klein an. Wie von Impressions Games der Strategie-Serie gewohnt, beginnen Sie in **Pharao** auf einer isometrischen Landkarte mit einem Stückchen Land und etwas Startkapital. Ihr Ziel ist meist das Gleiche: Durch geschickte Stadtplanung sollen Sie eine antike Metropole erschaffen. Dazu müssen Sie mit Wohnhäusern Zuwanderer anlocken, an den Flussufern Farmen errichten und die öffentliche Sicherheit mit Polizeistationen und Feuerwachen garantieren. Die örtlichen Manufakturen brauchen Flachs und Gerste, Bauarbeiter wollen mit Steinquadern und Tünche versorgt sein. Wer sein Reich zu Größe führt, darf auch einige der berühmtesten Bauwerke der Antike errichten, etwa den Leuchtturm von Alexandria oder Pyramiden. Weil auch der friedlichste Ägypter nicht in Frieden leben kann, wenn es dem bösen Nubier nicht gefällt, müssen Sie mit Streitwagen und Infanteristen für militärische Stärke sorgen. Neben dem Hauptprogramm steckt im Gold-Pack noch das Add-on **Kleopatra**, welches das Aufbauspektakel um neue Features erweitert, darunter Naturkatastrophen und diverse Prachtbauten. Im Doppelpack ein empfehlenswertes Schnäppchen für Aufbaumeister!

Anbieter .... Sierra
Preis .... Ca. DM 40,-

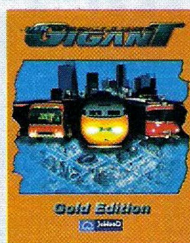


Wussten Sie schon, dass ...

- das Add-On **Kleopatra** mit dem Cheat STRG + ALT + C und Eingabe von Mummys Revenge garantiert zum Gruselspiel wird?
- es für Pharao auf der offiziellen Homepage www.pharao1.com einen umfangreichen Missionseditor und einige zusätzliche Levels zum kostenlosen Download gibt?
- die bewährte Spiel-Engine auch im Vorgänger **Caesar 3** und im Nachfolger **Zeus** Verwendung findet?

Gut & Günstig:

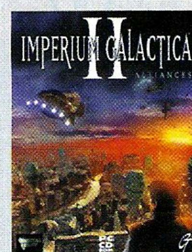
Der Verkehrsgigant Gold



Infogrames, ca. DM 30,-

Während die WiSim-Spezialisten von JoWooD am zweiten Teil von **Der Industriegigant** basteln, erscheint der Quasi-Vorgänger **Der Verkehrsgigant** in einer Gold-Edition zusammen mit dem Missions-Pack. Genre-Fans haben an der Arbeit als Verkehrsnetzplaner in diversen internationalen Metropolen mächtig Spaß.

Imperium Galactica 2



Infogrames, ca. DM 30,-

Weltraum-Strategiespiele im Stil des Klassikers **Master of Orion** sind derzeit spärlich gesät. Wer Planeten besiedeln, neue Technologien und mit fremden Völkern verhandeln will, sollte einen Blick auf die Budget-Edition von **Imperium Galactica 2** werfen. Trotz fortgeschrittenen Alters die Nummer 1 im Mini-Genre.

Ihre Experten



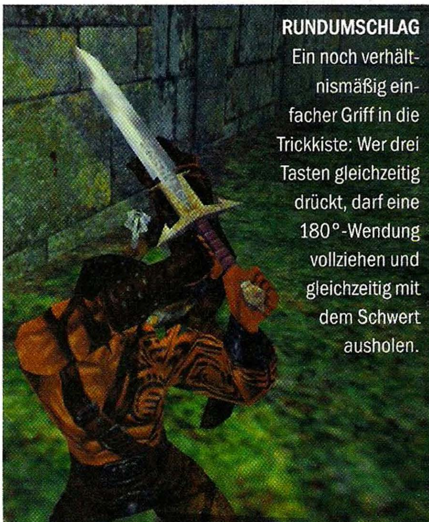
THOMAS WEISS   FLORIAN STANGL

Actionspieler müssen umdenken

Was haben Lara Croft, Ragnar und Julie Strain gemeinsam? Sie alle springen, schießen und laufen per Knopfdruck. Anders sieht die Sache in **Oni** aus, das wir in der vergangenen Ausgabe unter die Lupe nahmen. Um der Anime-Dame Konoko Aktionen zu entlocken, genügt zwar auch ein simpler Tastaturbefehl – aber damit gewinnen Sie keinen Blumentopf mehr. Um gegen die Gegner zu bestehen, benötigen Sie nicht nur ordentliche Reflexe, sondern auch Geschick für akrobatische Finger-Verrenkungen: Um ungleich stärkere Spezialattacken vom Stapel zu lassen, sind nämlich unterschiedlich schwere Tastenkombinationen erforderlich. **Severance: Blade of Darkness** schlägt in dieselbe Kerbe: Sie bestehen nur gegen Feinde, wenn Sie sich die zuweilen sehr schwierig ausführbaren Combo-Attacken aneignen. Ob sich der gemeine Actionspieler mit dieser neuen Entwicklung im PC-Bereich anfreunden kann, wird sich zeigen; auf Konsolen ist diese Spielart längst etabliert. Wer's allerdings lieber traditionell mag, greift besser zu **Clive Barker's Undying**, das wir in dieser Ausgabe mit dem begehrten Action-Award auszeichnen.



JAPANISCHE KAMPFKUNST Oni orientiert sich nicht nur mit dem Combo-System an Konsolen, sondern ist auch komplett im japanischen Anime-Stil gehalten, der bisher nur selten auf dem PC zu finden ist.



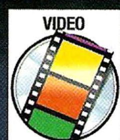
RUNDUMSCHLAG Ein noch verhältnismäßig einfacher Griff in die Trickkiste: Wer drei Tasten gleichzeitig drückt, darf eine 180°-Wendung vollziehen und gleichzeitig mit dem Schwert ausholen.

Die PC-Games-Referenzen: **ACTION**

Titel	Beschreibung	Platzierung Lesercharts	Wertung	Ausgabe	Durchschnittlicher Preis
B-17 Flying Fortress 2	Flugsimulation	65	87	01/01	Infogrames, ca. DM 80,-
Clive Barker's Undying	Ego-Shooter	NEU	89	04/01	Electronic Arts, ca. DM 80,-
Counter-Strike 1.0	Taktik-Shooter	3	84	02/01	Havas Interactive, ca. DM 30,-
Dark Project 2 - The Metal Age	Action-Adventure	61	91	05/00	Eidos Interactive, ca. DM 80,-
Deus Ex	Action-Adventure	19	89	08/00	Eidos Interactive, Ca. DM 80,-
Drakan	Action-Adventure	100	91	10/99	Infogrames, ca. DM 30,-
Half-Life (dt.)	Ego-Shooter	22	91	12/98	Havas Interactive, ca. DM 70,-
Half-Life: Gunman Chronicles	Ego-Shooter	40	88	12/00	Havas Interactive, ca. DM 80,-
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Action-Adventure	64	82	11/00	Take 2, ca. DM 80,-
Mechwarrior 4: Vengeance	Kampfroboter	41	85	01/01	Microsoft, ca. DM 90,-
No One Lives Forever	Ego-Shooter	15	91	01/01	Electronic Arts, ca. DM 80,-
Outcast	Action-Adventure	95	84	08/99	Infogrames, ca . DM 30,-
Rayman 2 - The Great Escape	Jump & Run	104	88	12/99	Ubi Soft, ca. DM 80,-
Star Trek: Voyager – Elite Force	Ego-Shooter	26	85	10/00	Activision, ca. DM 80,-
Starlancer	Weltraum-Action	74	84	06/00	Microsoft, ca. DM 90,-
SWAT 3	Taktik-Shooter	58	85	02/00	Havas Interactive, ca. DM 70,-
System Shock 2	Action-Adventure	92	89	10/99	Electronic Arts, ca. DM 30,-
Tomb Raider 2	Action-Adventure	150	90	12/97	Eidos Interactive, ca. DM 30,-
Unreal	Ego-Shooter	45	92	08/98	Infogrames, ca. DM 30,-
Unreal Tournament	Ego-Shooter	5	92	09/99	Infogrames, ca. DM 30,-

HIGHLIGHTS

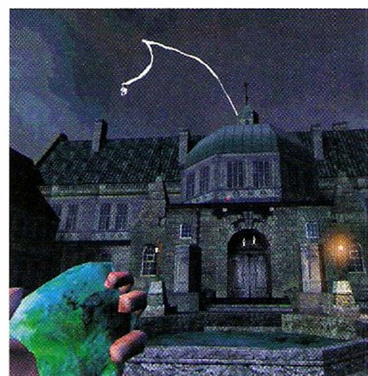




Clive Barker's Undying

Cate Archer ist Ihnen zu abgedreht, zu weiblich? Dann begleiten Sie doch Geisterjäger Patrick Galloway durch **eine perfekt durchgestylte Dämonenwelt.**

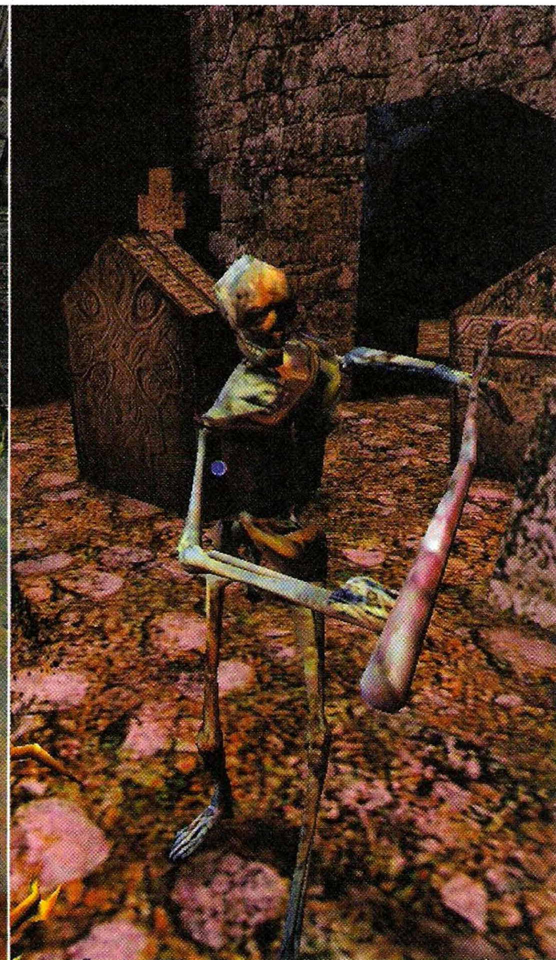
Clive Barker schreibt Geschichten, die Angst machen. Mit **Undying** debütiert der Horrorautor und Regisseur in seinem ersten Computerspiel. Das Multitalent hat zwar keine Programmierarbeit geleistet, stand den Entwicklern aber mit Rat und Tat zur Seite. Das Ergebnis ist eine Gruselstory der Extraklasse, klassisch umge-



HERZLICH WILLKOMMEN Das ist das schaurige Anwesen Ihres Freundes.



DIE GEISTER, DIE ICH RIEF Diese abscheuliche Dämonenbraut ist von den Toten auferstanden, um ihrem Beschwörer die Hölle heiß zu machen – sie nennt sich Lizbeth und gehört zu den vier Hauptgegnern.

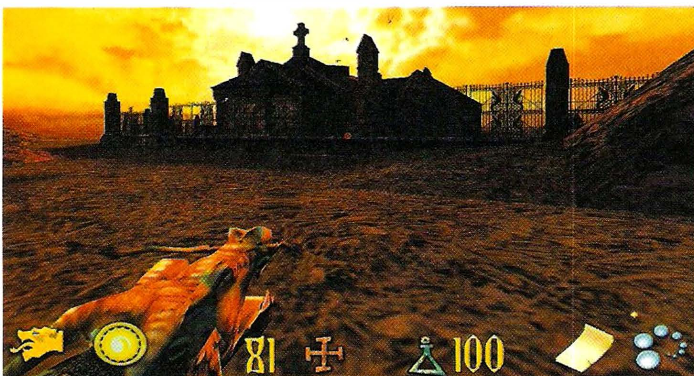


MEHR ALS NUR UNTOT Die Skelette gehören zur Monstergruppe, die auch nach etlichen Treffern wieder aufstehen.

setzt und mit einem Hauptdarsteller, den jeder John-Sinclair-Anhänger sofort ins Herz schließt: Patrick Galloway.

Der Held wird von einem alten Freund ins Irland der 20er-Jahre beordert: Angeblich treiben Geister und Dämonen auf seinem Grundstück ihr Unwesen. Die Villa erreichen Sie logischerweise bei Nacht und Gewitter, wenn die Bauten besonders gruselig in den Himmel ragen. Während Sie Patrick auf der Suche nach seinem Auftraggeber durch die altertümlichen Gemäuer lenken, müssen Sie unbehagliche Stimmen ertragen, die Ihnen bedrohliche Worte ins Ohr flüstern. Der Einsatz der Kanone kommt erst später, vorher bauen geisterhafte Erscheinungen und eine gigantisch-gute Geräuschkulisse gekonnt Spannung auf. Wenn dann irgendwann laut kreischend ein Howler vor dem Fadenkreuz landet, ist das Erlebnis umso effektiver. Besonders weil die Details stimmen: Die Viecher fauchen aggressiv und tapsen lauernd auf dem Boden herum, bis sich eine günstige Gelegenheit ergibt, dem Spieler an die Gurgel zu springen. Wer dann nicht ausweicht, muss Treffer einstecken, die nicht nur Lebensenergie kosten, sondern auch die Sicht verreißen.

Warum solche Kreaturen das Haus bevölkern und die Belegschaft terrorisieren, bleibt natürlich kein Geheimnis. In Ihrem Feldzug gegen das Böse stoßen Sie auf Bücher und Briefe, die bei Berührung im Journal landen. Dort darf man



AUGENSCHMAUS Die Unreal-Engine hat eine bemerkenswert tiefe Sichtweite, die vor allem in den umfangreichen Außenwelten für Staunen sorgt.



EYE OF THE BEHOLDER Dieser Gegner kündigt sich durch einen lauten Blitz an und ist nie in Gruppen anzutreffen – das sind typische Schockelemente.

TEST CENTER

BENCHMARK: Das Programm finden Sie auf CD und DVD!

System	Pentium II 300, 64 MB, Software	Pentium II 300, 64 MB, Riva TNT	Duron 600, 128 MB, Matrox G 400	Pentium II 400, 128 MB, Voodoo2	Celeron 450, 128 MB, Voodoo3	Pentium III 500, 128 MB, Voodoo3	Pentium III 700, 128 MB, Riva TNT2	Pentium III 933, 256 MB, Voodoo5	T-Bird 900, 128 MB, Voodoo5	T-Bird 900, 128 MB, GeForce2 MX	Pentium III 933, 128 MB, GeForce2
	LOW END			STANDARD				HIGH END			
Benchmark	809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202
640x480 min.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
640x480 max.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
800x600 min.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
800x600 max.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024x768 min.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024x768 max.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MINIMALE DETAILS

Unter 128 MB RAM kommen Sie um eine Verringerung der Texturen- bzw. Weltdetails nicht herum. Das lässt die Grafik verschwommen erscheinen, ist aber vor allem in den visuell aufwendigen Außenwelten Pflicht für einen einigermaßen flüssigen Spielablauf.

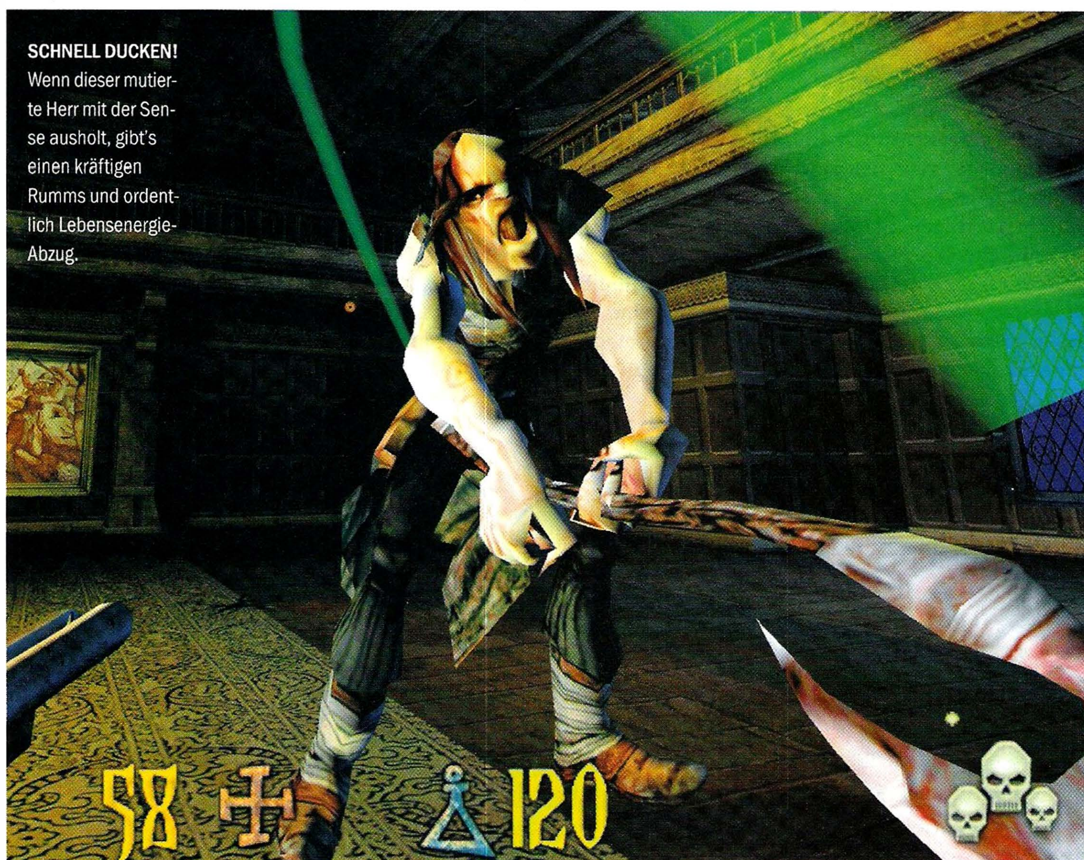
MAXIMALE DETAILS

Gestochen scharfe Figuren und Monster erreichen Sie nur mit maximalen Skin-Details. Analog empfiehlt sich auf starken Rechnern die höchste Texturen- und Weltdetails-Stufe.

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

die Schriften in aller Ruhe studieren. Die Story beschränkt sich aber nicht auf trockene Textpassagen, vielmehr erzählen dynamische Zwischensequenzen den Fortlauf der Geschichte. Irgendwann wird klar, dass Ihr Freund durch rituelle Beschwörungen eine übernatürliche Macht entfesselt hat, die seine verstorbene Familie als Untote ins Leben zurückgeholt hat. Der Kampf gegen dieses Gesindel führt Sie schließlich aus der Villa heraus: Dann machen Sie Katakomben unsicher, suchen in einem Kloster nach Antworten, säubern ein Banditenversteck und betreten irgendwann sogar eine reinrassige Dämonenwelt. Sämtliche Örtlichkeiten sind dabei erfreulich zusammenhängend gestaltet und werden nur durch kurze, aber häufige Ladezeiten auseinandergehalten. Regelmäßig kehren Sie in bereits gesäubertes Areal zurück, weil es die Story verlangt – und trotzdem ist das Erlebnis immer neu, was nicht zuletzt an den unterschiedlichen Wetterverhältnissen liegt: Einmal herrscht strahlender Sonnenschein, später regnet es in Strömen. Außerdem sind Sie nie vor Überraschungsangriffen gefeit. Häufig warten neue obskure Monsterarten hinter bekannten Ecken.

Die Dämonen halten Sie sich mit einem umfangreichen Waffenrepertoire vom Hals,



SCHNELL DUCKEN! Wenn dieser mutierte Herr mit der Sense ausholt, gibt's einen kräftigen Rumms und ordentlich Lebensenergie-Abzug.

MEINUNG
FLORIAN STANGL

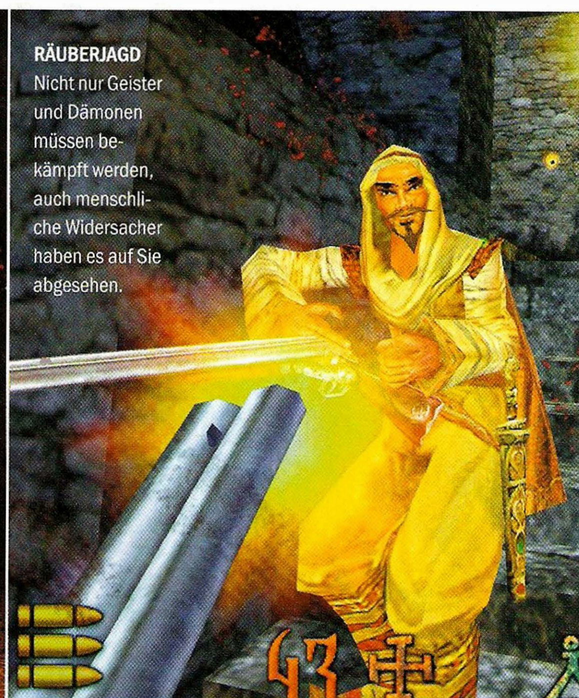


Ein sprichwörtlich haarsträubendes Spielerlebnis – aber im positiven Sinne.

Entwickler Brady Bell hat nach dem Trespasser-Fiasko dazugelernt: Undying ist für Action-Grusel-Fans dank abwechslungsreichem Spielablauf und gnadenlos guter Präsentation derzeit das Nonplusultra. Nur wer keinen Hang zum Übernatürlichen pflegt, ist mit Cate Archers Geheimmissionen besser aufgehoben. Einen Wermutstropfen gibt es bei der bombastischen Geisterjagd allerdings: Ohne starken Rechner verkommt das Spielerlebnis zur Ruckelpartie – und mit abgeschalteten Details ist die Welt nur noch halb so schön.



TIEFE EINBLICKE Wer jetzt nicht fix mit der Sense ausholt und sein Gegenüber enthauptet, verliert schnell selbst den Kopf.



RÄUBERJAGD Nicht nur Geister und Dämonen müssen bekämpft werden, auch menschliche Widersacher haben es auf Sie abgesehen.



SIMSALABIM Wenn die Munition knapp wird, empfiehlt es sich, die Gegner mit Zaubersprüchen zu beharken. Hier rösten wir gerade einen Mönch mit Ectoplasma.

das sich an den 20er-Jahre-Stil anlehnt: Sie schießen mit einer altertümlichen Knarre, handhaben eine doppelläufige Schrotflinte, werfen mit Molotowcocktails oder schwingen eine mystische Sense. Unterschiedliche Munitionsarten sorgen dabei nicht nur für mehr Abwechslung, sondern auch für bessere Durchschlagskraft. Die Pistole machen Sie mit Bleikugeln noch wirkungsvoller gegen untotes Gesocks, die Winchester hingegen schluckt Phosphor-Patronen, die Feinde in Flammen setzt. Hartgesottene freuen sich dabei über ausführlich animierte Sterbeszenen: Das Gewehr befördert die Opfer ein gutes Stück nach hinten, die Sense hingegen haut die Brut entzwei. Wenn's hart auf hart kommt, lassen Sie Patrick zeitgleich Blitze beschwören, um den Gegnern effektiver einzuheizen. Aber nur so lange, wie der Mana-Vorrat reicht. Im Spielverlauf kriegt der Geisterjäger zusätzliche Zaubersprüche spendiert. Damit erhöhen Sie zeitweise sein Lauftempo, sehen mittels magischer Sicht problemlos in der Dunkelheit, lassen explosive Totenköpfe auf das Opfer rauschen, schützen sich per Schild oder beleben erledigte Monster, die anschließend für kurze Zeit auf Ihrer Seite fechten.

THOMAS WEISS

MEINUNG
THOMAS WEISS



Undying ist ein Shooter der Extraklasse, ein Grusel-Epos, das seinesgleichen sucht.

Undying sieht dank der hochgezüchteten Unreal-Engine nicht nur umwerfend aus, es spielt sich auch so. An allen Ecken und Enden warten Überraschungen auf den Spieler und die Detailflut ist geradezu bedrückend hoch: Vorhänge wehen gespenstisch im Wind, Geister stöhnen, ächzen und lachen irre, die Krallen der Dämonen klappern unheilvoll auf Böden, Kreaturen nagen genüsslich an Leichen, Regen prasselt gegen Fensterscheiben.
Das ist nur ein kleiner Teil dessen, was den Spieler erwartet. Leider wird das Vergnügen zu oft von Ladezeiten unterbrochen, welche die Levels miteinander verbinden, was den Spielfluss stört. Auch die ewige Suche nach Schlüsseln ist teils ermüdend, nimmt gottlob aber nie überhand. Wer die Endsequenz von No One Lives Forever bereits bestaunen durfte, kriegt mit Clive Barker's Undying Singleplayer-Nachschub, der unserer aktuellen Action-Referenz in nichts nachsteht.

TESTURTEIL
CLIVE BARKER'S UNDYING

89

ENTWICKLER Dreamworks Int.	**ANBIETER** Electronic Arts
PREIS Ca. DM 80,-	**TERMIN** 02/2001
BENÖTIGT Pentium II 400, 64 MB RAM, HD: 350 MB	**EMPFOHLEN** Pentium II 128, 128 MB RAM, HD: 850 MB

UNTERSTÜTZT
Direct3D, OpenGL
Lenkrad, Gamepad
Joystick, Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC – Netzwerk –
Internet –
1 Spieler pro Packung

GRAFIK 90%
Unreal-Engine auf höchstem Niveau.

SOUND 90%
Genial-gruselige Soundkulisse.

STEUERUNG 90%
Shooter-Steuerung, wie man sie kennt.

MEHRSPIELER -%
Keine Wertung möglich.

Severance
Blade of Darkness



Als **Krieger, Barbar, Zwerg oder Amazone** verfallen Sie in einen Blutrausch und wüten mit Schwertern, Äxten und Keulen durch 18 umfangreiche Levels.

AM ABGRUND Zuweilen steigt die Schwierigkeit der Gefechte ins Unermessliche, beispielsweise wenn Sie neben Schluchten kämpfen.

FRAUEN HABEN HAUE GERN Zumindest, wenn sie austeilen: Hier die Amazone, wie sie den Troll mit einem Speer attackiert.

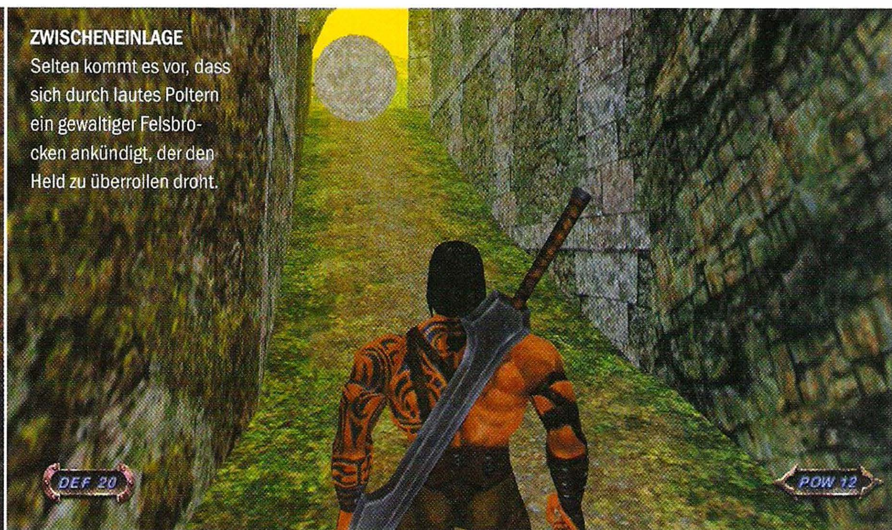
Die Zeit der Märchen ist vorbei, denn in **Severance** gibt es trotz enormer Fantasy-Thematik keine guten Elfen und Feen. Vielmehr sorgen grimmige Kämpfer, mächtige Waffen und blutrünstige Monster für ein düsteres Gesamtbild. Damit es wieder schöner wird im Reich der Fantasie, bedarf es eines Helden, der aufräumt: Sie.

Eingangs beleuchtet eine Kamerafahrt vier unterschiedliche Haudegen, die sich für den Feldzug gegen das Böse anbieten. Da gibt es den Kämpfer und den Barbaren, die vor allem Schwerter handhaben, wobei aber nur Letzterer den Umgang mit den weitaus größeren und langsameren Zweihändern beherrscht. Außerdem verfügbar: der axtschwingende und zähe Zwerg sowie die fragile, dafür sehr gelenkige Amazone. Hat man sich für eine Figur entschieden, wartet ein eigens für den Charakter konstruierter Anfangslevel darauf, von Ihnen gereinigt zu werden. Danach geht's in der Verfolgerperspektive einheitlich weiter: Sie erobern mächtige Burgen, betreten stillgelegte Minen, stapfen durch gigantische Lavahöhlen oder unterirdische Katakomben, die allesamt durch atmosphärische Schatteneffekte glänzen.

Solche Schauplätze werden von verhältnismäßig wenigen,



HARTE NUSS Oft duellieren Sie sich minutenlang mit übergroßen Monstern – jeder Fehler bedeutet einen Lebensenergie-Verlust.



ZWISCHENEINLAGE Selten kommt es vor, dass sich durch lautes Poltern ein gewaltiger Felsbrocken ankündigt, der den Held zu überrollen droht.



ZWERG GEGEN ORK Der kleine Wüterich kann dank hoher Lebensenergie mehr einstecken als der Rest, teilt aber nicht minder effektiv aus.

aber knüppelharten Kreaturen bevölkert, die ein finsterer Oberbösewicht auf den Helden angesetzt hat, darunter Orks, Spinnen, mächtige Golems oder flinke Skelette. Diese Monster lassen sich allerdings nicht nach Fließband-Manier erledigen, sondern beanspruchen einiges an Bearbeitungszeit. Mithilfe der Tab-Taste nehmen Sie das Opfer ins Visier, danach geht es im wahrsten Sinne des Wortes ans Eingemachte: Sie führen unterschiedliche Schläge aus – mit dem Ziel, den Feind in Stücke zu hauen. Jede Aktion will wohl überlegt sein, denn die Widersacher stehen nicht dumm in der Gegend herum, sondern kontern intelligent mit Hieben, die den Held rasch einen Kopf kürzer machen. Besonders heikel wird es, wenn mehrere Kontrahenten gleichzeitig auf Sie einprügeln – ohne komplizierte Ausweich- und Schlagmanöver segnen Sie dann schneller das Zeitliche, als Ihnen lieb ist.

Je mehr Monster Sie zerlegen, desto geschultere Angriffe landen im Bewegungsrepertoire. Um der Spezialattacken Herr zu werden, ist allerdings etwas Übung nötig. Der Fleiß wird durch martialische Animationen und mehr Durchschlagpower belohnt. Letztere lässt sich auch durch Tränke für kurze Zeit steigern, außerdem tragen herumliegende Rationen und Elixiere zur Auffrischung der oft sehr knappen Lebensenergie bei. THOMAS WEISS

MEINUNG
THOMAS WEISS



Severance ist kein Zuckerschlecken, für Hartgesottene aber ein Segen.

Der Gelegenheitsspieler stößt mit Severance schnell an seine Grenzen: Die Kämpfe sind oft dermaßen intensiv, dass sie mehrere Minuten in Anspruch nehmen und ein Höchstmaß an Konzentration erfordern. Da kommen Profis voll auf ihre Kosten, während Einsteiger verzweifeln und sich fragen, wo der regulierbare Schwierigkeitsgrad geblieben ist. Wer sich nach Erfolg sehnt, kommt nicht drum herum, viel Zeit in Übung zu investieren. Hat man die Steuerung aber erst mal durchschaut, macht das Schlachtfest höllischen Spaß.
Dafür sorgen die zahlreichen Waffen und Schlagkombinationen, die erst nach und nach verfügbar werden. Beeindruckend die Präsentation: Fantastische Animationen und imposante Spiegel- und Schatteneffekte sowie der tadellose Soundtrack vermitteln pures Fantasy-Feeling, das ohne Kompromisse und mit unverkennbarem Conan-Flair serviert wird.

TESTURTEIL SEVERANCE

80

ENTWICKLER Rebel Act
ANBIETER Codemasters

PREIS Ca. DM 80,-
TERMIN Erhältlich

BENÖTIGT Pentium II 333, 64 MB RAM, HD: 800 MB
EMPFOHLEN Pentium III 800, 128 MB RAM, HD: 800 MB

UNTERSTÜTZT
Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC **1**, Netzwerk **10**, Internet –
1 Spieler pro Packung

GRAFIK 80 %
Klasse Animationen, aber etwas ruckelig.

SOUND 80 %
Nervige Kampfschreie, geniale Musik.

STEUERUNG 60 %
Sehr komplex, zuweilen verzögert.

MEHRSPIELER 80 %
Spaßige Metzelorgien, aber nur im LAN.

Kiss **Pinball**



PLATZVERSCHWENDUNG
Trotz hoher Auflösung nutzt das Spiel im Vollbildmodus nur die Hälfte Ihres Monitors aus.

In der Realität waren die Glamrocker von Kiss bereits mehrfach auf Flipperautomaten zu bewundern. Mit **Kiss Pinball** kommt die Altherrenriege nun auch zu digitalen Flipper-Ehren. Gerade mal zwei Tische („Last Stop: Oblivion" und „Netherworld") fanden den Weg auf die CD. Beide bieten mit einer Fülle von Rampen, Spinnern und Multiball-Modi die inzwischen sowohl bei realen als auch simulierten Flippern üblichen Merkmale. Während der Soundtrack mit harten Gitarrenriffs und Sprachsamples der vier Bandmitglieder auch verwöhnte Spieler überzeugt, können Grafik und Ballphysik nicht ganz mit dem Genreprimus **Pro Pinball** mithalten. **Kiss Pinball** bietet zwei wenig sinnvolle Spielperspektiven: Im unübersichtlichen Verfolgungsmodus scrollt der Tisch hektisch dem Ball hinterher, während das Spielfeld in der Vollbildperspektive auf die Hälfte des Bildschirms zusammengequetscht wird. SASCHA GLISS

Entwickler	Wildfire Studios
Anbieter	Take 2
Preis	Ca. DM 50,-
Termin	Erhältlich

SPIELSPASS 61%

Buzz Lightyear

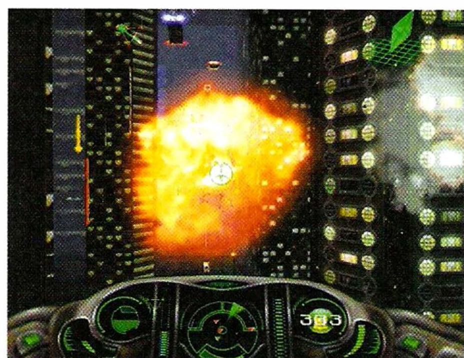


Seit **Toy Story** findet Buzz Lightyear, tollpatschiger Weltraumchaot mit Mut, in Millionen Kinderherzen einen gemütlichen Platz; sein erstes PC-Spiel wird den Ruhm nicht mehren. Selten geriet eine Disney-Produktion ähnlich lieb-, lust- und leidenschaftslos. Aus der schick berechneten Figur auf der Leinwand ist ein käsiges Abziehbild geworden, das Geschichten zum Gähnen erlebt. Buzz tourt über sieben Planeten, eingeteilt in 14 Abschnitte, um den gemeinen Herrscher Zurg und dessen Handlanger zu züchtigen. Sie gucken ihm über die Schulter, lassen ihn per Tastatur springen, mit Pistolen schießen, auf Luftboards reiten und Ersatzwaffen aus einer 40-teiligen Kollektion aufsammeln. Dass die Steuerung gerne ihre eigenen Richtungsentscheidungen trifft, ist schon nervend. Dass man nur vorpreschen und blind in die Luft ballern muss, um durchzukommen, ist für Erwachsene wie Kinder beleidigend. Sogar die Grafik beschämt diesmal: Klumpige Gegner stolpern durch Kulissensuppe. DANIEL CH. KREISS

Entwickler	Activision
Anbieter	Disney Interactive
Preis	Ca. DM 80,-
Termin	Erhältlich

SPIELSPASS 37%

Crime **Cities**



LICHT IM DUNKEL
Getroffene Gegner verabschieden sich mit spektakulären Explosionen.

Der Spiele-Oldie **G-Police** lässt grüßen: Als taffer Bulle Tiger sollen Sie auf den Planeten des verbrechensgeplagten Systems Pandemia im Undercover-Einsatz eine finstere Verschwörung aufklären. Sie steuern eine Art fliegenden Straßenkreuzer, der gegen harte Münze mit allerlei Laserwaffen, Schilden und sonstigen futuristischen Gimmicks ausgestattet werden kann. Getarnt als Söldner nehmen Sie aus dem Cockpit Ihres Flitzers heraus immer härtere Aufträge an und rüsten so Ihren Flieger mit tödlicheren Waffen und effektiveren Systemen aus. Hierfür steuern Sie Ihren Gleiter einfach in die Garage des örtlichen Waffenhändlers, der nach erfolgter Bezahlung prompt die gewünschten Umbauten erledigt. Ansonsten tut sich relativ wenig in den Städten: Zwischen den ewig düsteren Wolkenkratzern kurven Zivilfahrzeuge und Polizeigleiter umher, die Sie tunlichst nicht angreifen sollten. Optisch und spielerisch kommt **Crime Cities** als Mischung aus **G-Police** und **Descent** daher. Für Fans düsterer Science-Fiction-Filme à la **Blade Runner** gerade noch eine Überlegung wert, kann das Spiel allerdings aufgrund des simplen Missionsdesigns und der auf Dauer eintönigen Kulisse nur kurzfristig unterhalten. SASCHA GLISS

Entwickler	Techland
Anbieter	EON
Preis	Ca. DM 90,-
Termin	Erhältlich

SPIELSPASS 49%

Ibiza **Babewatch**



Als Lachnummer mit Taucherbrille, Gummischwimmreif und Übergewicht tigern Sie über Ibizas Strände, wo nackte Zeichentrickluder sekundenweise aufblinken, wieso auch immer. In Moorhuhn-Manier versuchen Sie krampfhaft, jeden dabei sichtbaren Hautfleck abzulichten. Die Filme finden dann in schmuddeligen Erotikagenturen zahlende Abnehmer. Manchmal zieht sich noch ein aufdringliches Realmodel ungefragt in Videos aus. Die hohle Erotik säuft schon in den Untiefen des Vorspanns ab. DANIEL CH. KREISS

Entwickler	Redfire
Anbieter	CDV
Preis	Ca. 50 DM,-
Termin	Erhältlich

SPIELSPASS 9%

Quaaaak!

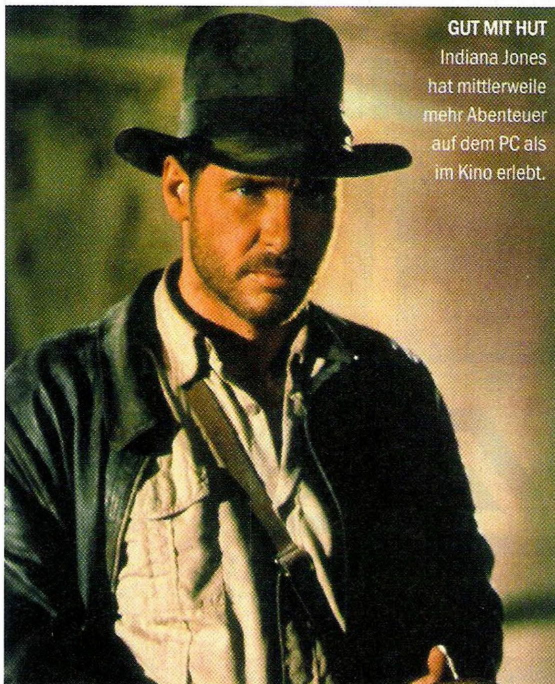


Sie blicken durch die Augen eines Jägers; Vögel fliegen aufreizend in Schwärmen vorbei und pro Exemplar, das Sie mit der Flinte abschmieren lassen, kassieren Sie Punkte. Das ist der Antrieb: einfach, genial. Beginnt man einmal das Ballern, fällt das Aufhören schwer. Warum ist darauf bisher niemand gekommen? Aus dem Konzept lässt sich ein richtiger Massenkult stricken! Aber im Ernst, wir sagen: „Bäh!". Kaum stürzen die Hühner aus den Charts, wird zum Halali auf Enten geblasen. Ein ganz dummer Eiertanz. DANIEL CH. KREISS

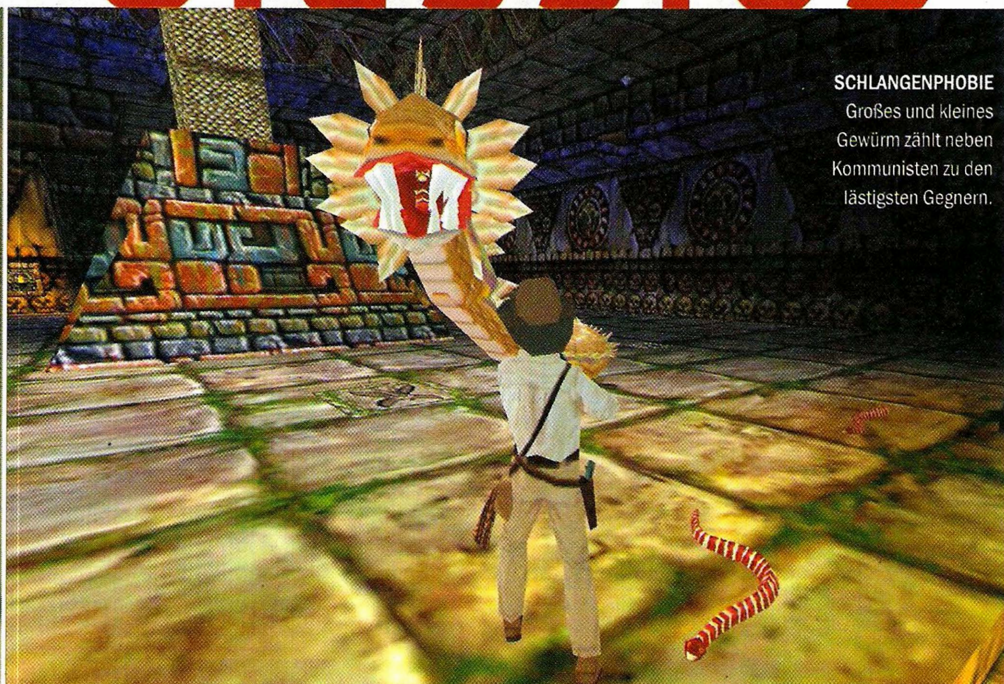
Entwickler	Sobmedia
Anbieter	CDV
Preis	Ca. DM 20,-
Termin	Erhältlich

SPIELSPASS 14%

Classics



GUT MIT HUT Indiana Jones hat mittlerweile mehr Abenteuer auf dem PC als im Kino erlebt.



SCHLANGENPHOBIE Großes und kleines Gewürm zählt neben Kommunisten zu den lästigsten Gegnern.

Indiana Jones und der Turm von Babel

Dr. Jones macht's Lara Croft nach: Er kraxelt über Abgründe, schwingt die Peitsche und sucht nach antiken Schätzen.

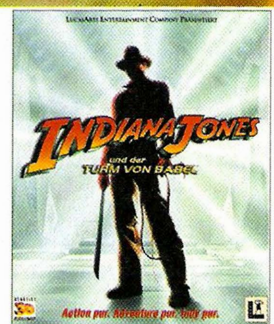
Während Indiana Jones im vierten Teil der Serie noch Nazis ausgetrickst hat, muss sich der Archäologe diesmal gegen Kommunisten durchsetzen. Die graben in Babylon nach den verschollenen Teilen einer mystischen Maschine, die angeblich Zeitreisen möglich macht.

Die Reise führt den Wissenschaftler rund um den Globus: Sie lenken den Hutträger in der Third-Person-Perspektive durch das sonnige Mexiko, die Philippinen oder Kasachstan.

Mit der Peitsche lassen sich größere Abgründe in klassischer Film-Manier überwinden, traditionelle Waffen dagegen kommen beim Kampf gegen die zahlreichen Widersacher zum Einsatz. Zwischendurch lösen Sie Schalterpuzzles oder Kombinationsrätsel und unterhalten sich mit alten Bekannten, die viele wertvolle Tipps beisteuern.

Für Fans des Genres ist der Titel auf jeden Fall empfehlenswert, auch wenn die Grafik längst nicht mehr zeitgemäß erscheint.

Anbieter .... THQ
Preis .... Ca. DM 30,-

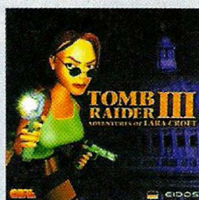


Wussten Sie schon, dass ...

- ... sich der vierte **Indiana Jones**-Kinofilm wegen des vollen Terminkalenders von Harrison Ford, John Connery und George Lucas schon seit vier Jahren verschiebt?
- ... dass 1989 zwei **Indiana Jones**-Actionspiele auf den Markt kamen, die sich am zweiten und dritten Teil des Films orientierten?

Gut & Günstig:

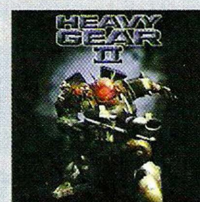
Tomb Raider 3



Activision, ca. DM 20,-

Für all jene, die **Tomb Raider 3** verpasst haben: Im dritten Teil lenken Sie die grazile Lara auf der Suche nach mystischen Artefakten durch den tiefsten Dschungel Indiens, kämpfen sich durch die Area 51 oder landen irgendwann sogar in der Antarktis – das volle Programm für gerade mal 20 Mark.

Heavy Gear 2



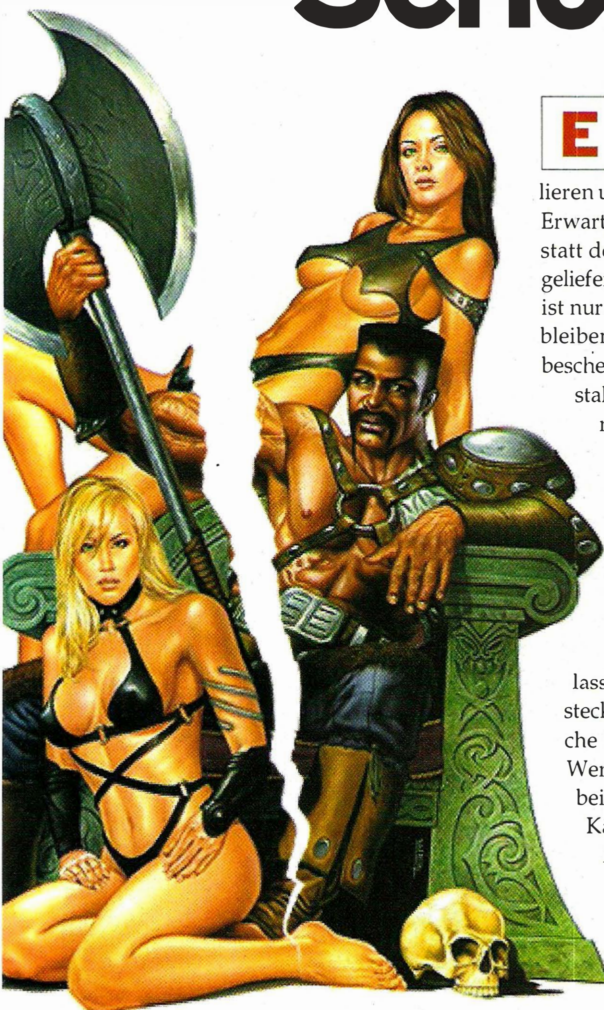
Activision, ca. DM 30,-

Die kostengünstige Alternative zum jüngst erschienenen **Mech Warrior 4**: **Heavy Gear 2** platziert Sie hinter dem Steuerknüppel gigantischer Kampfroboter, die Sie mit allerhand destruktiven Waffen ausstatten. Dank niedriger Hardware-Anforderungen (PII 333) vor allem für schwächere Rechner interessant.



DANIEL CH. KREISS GEORG VALTIN

Ganz oder gar nicht? Schön wär's.



Es kommt! **Gothic**! Drei Jahre nach der Ankündigung erst, aber egal. Hurra, hurra, das deutsche **Ultima 9** ist da – hübsch, episch, spaßig. Wir jubilieren und beißen uns im selben Augenblick auf die Zunge. Erwartungen sind gefährlich. Dass uns Origin letztes Jahr statt des erhofften Meisterwerks einen löchrigen Rohbau geliefert hat und literweise Füllpaste nachschieben musste, ist nur fast verdaut. Trotzdem denken wir positiv: „Ruhig bleiben, Kollegen, **Gothic** wird sein Vorbild nicht in allen bescheuerten Belangen imitieren". Unverdrossen wird installiert, gestartet. Und natürlich behalten wir, naja, Unrecht. War ja klar. Wieder die Wahl zwischen Ruckel und Hässlichkeit. Wieder dumme Figuren. Wieder Abstürze. Kann es sein, dass diese Titel nicht zum Spaß existieren, sondern als Krawallkunst? Unter dem Slogan: Ganz ist langweilig? Oder: Bringt nicht zu Ende, was ihr begonnen habt? Vielleicht auch: Halbe Sachen an die Macht? Warum wirkt **Gothic** nach einer Produktionszeit, in der sich Großfamiliengründungen vollziehen lassen, noch immer unfertig? Dahinter muss Absicht stecken, Unfähigkeit wollen wir nicht annehmen. Manche Designer programmieren offenbar Löcher in ihre Werke, bis kein normaler PC mehr fehlerlos damit arbeiten kann, und amüsieren sich wie Pumuckl übers Käufergejammer, weil sie Provokation lustig finden. Nur wenige mit Superrechnern lachen mit.

INNERLICH ZERRISSEN
Sicher, Gothic ist ein gutes Spiel. Aber sein Hardware-Hunger ist schamlos.

Die PC-Games-Referenzen: ABENTEUER

Titel	Beschreibung	Platzierung Lesercharts	Wertung	Ausgabe	Durchschnittlicher Preis
Baldur's Gate	Rollenspiel	111	87	02/99	Virgin Interactive, ca. DM 50,-
Baldur's Gate 2	Rollenspiel	3	92	11/00	Virgin Interactive, ca. DM 80,-
Baphomet's Fluch 2	Adventure	26	85	10/97	Virgin Interactive, ca. DM 20,-
Blade Runner	Adventure	48	88	01/98	Electronic Arts, ca. DM 30,-
Darkstone	Rollenspiel	89	83	10/99	Electronic Arts, ca. DM 30,-
Diablo 2	Rollenspiel	1	91	08/00	Havas Interactive, ca. DM 80,-
Discworld Noir	Adventure	62	88	07/99	–
Evil Islands	Rollenspiel	70	80	12/00	Ravensburger Interactive, ca. DM 70,-
Final Fantasy 8	Rollenspiel	31	84	03/00	Eidos, ca. DM 50,-
Flucht von Monkey Island	Adventure	6	86	01/01	Electronic Arts, ca. DM 90,-
Gabriel Knight 3	Adventure	69	80	01/00	Havas Interactive, ca. DM 50,-
Gothic	Rollenspiel	NEU	85	04/01	Phenomedia, ca. DM 80,-
Grim Fandango	Adventure	63	91	01/99	THQ, ca. DM 50,-
Icewind Dale	Rollenspiel	78	81	09/00	Virgin Interactive, ca. DM 80,-
Kings Quest 8: Mask of Eternity	Aventure	87	86	01/99	Havas Interactive, ca. DM 15,-
Monkey Island 3	Adventure	27	88	01/98	THQ Classic, ca. DM 30,-
Nox	Rollenspiel	65	82	03/00	Electronic Arts, ca. 30,-
Planescape Torment	Rollenspiel	66	84	02/00	Virgin Interactive, ca. DM 40,-
Ultima: Ascension	Rollenspiel	103	85	02/00	Electronic Arts, ca. DM 80,-
Vampire: Die Maskerade	Rollenspiel	106	86	08/00	Activision, ca. DM 80,-

HIGHLIGHTS

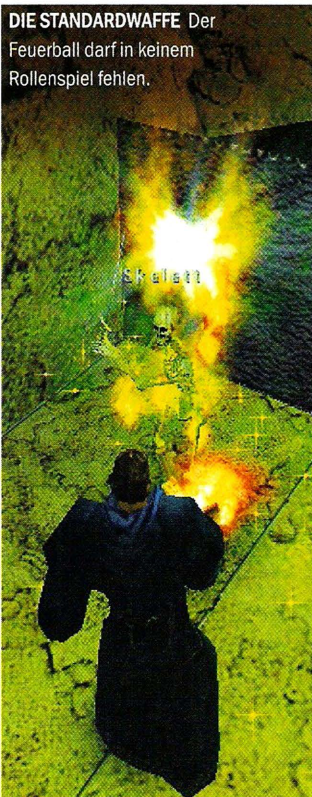
Gothic





Gothic ist **Rollenspielkost mit fantastischer Grafik aus deutschen Landen,** die sich trotz dreijähriger Entwicklungszeit nicht vor internationaler Konkurrenz zu verstecken braucht.

Die Orks sind schon ein lästiges Völkchen, fallen sie doch in sämtlichen Fantasy-Welten über die Menschheit her. Dann hat die königliche Garde zumeist alle Hände voll zu tun. Folglich bleibt wenig Zeit, sich um kriminelles Diebesgesindel in den eigenen Reihen zu kümmern. In der Welt von **Gothic** verfrachten die Ordnungshüter sämtliche Gesetzesbrecher deshalb kurzerhand in ein magisches Gefängnis, wo die Banditen für den Rest ihres Daseins auf sich allein gestellt und zur Zwangsarbeit verdammt sind. Der Spieler landet genau in diesem gesetzlosen Loch, das sich über ein weitläufiges Areal erstreckt. Daher gilt: Zähne zusammenbeißen, das rostige Schwert ölen und sich in der Verfolgerperspektive durchschlagen – und zwar wahlweise mit Maus, Tastatur oder einer Kombination aus beidem. Die ersten Schritte sind allerdings nicht einfach; bis Sie sich ans Faustrecht und die rauen Sitten gewöhnen, ist et-

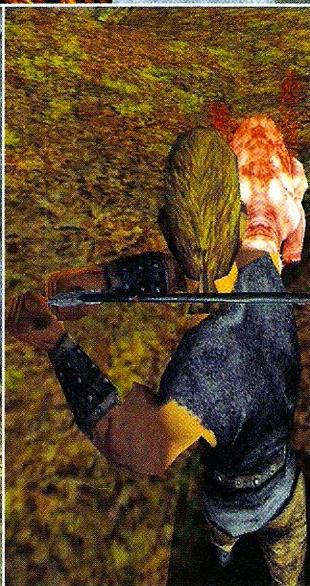


DIE STANDARDWAFFE Der Feuerball darf in keinem Rollenspiel fehlen.





VERWINKELT Die Architektur in den Dungeons ist so verschlungen und mehrstöckig ausgefallen wie die komplexe Oberwelt.



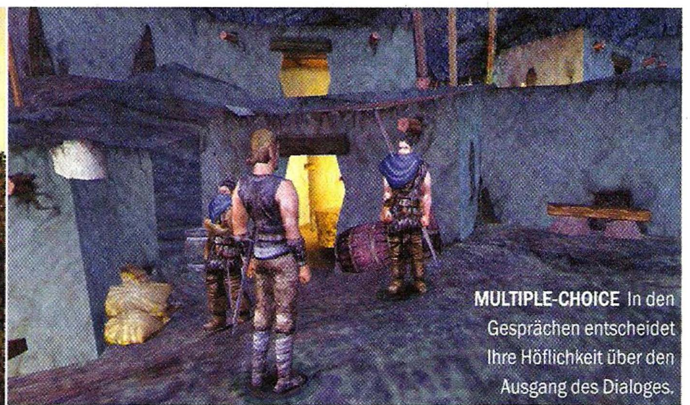
KÜNSTLICHE INTELLIGENZ Die Figuren besitzen ein Eigenleben und sind deswegen immer an unterschiedlichen Orten anzutreffen.

UNGESCHICKT Unser Held ist im Umgang mit Einhändern noch ungeübt und benutzt beide Hände zum Schwertstreich.

was Einarbeitungszeit vonnöten. An nahezu jeder Ecke steht eine zwielichtige Gestalt, die Ihnen mit bösem Blick und durchdringenden Worten zu verstehen gibt, dass hier kein Schabernack toleriert wird. Per Multiple-Choice-Verfahren pickt man aus einer Reihe vorgefertigter Dialoge die gewünschte Antwort heraus und beeinflusst somit aktiv den Gesprächsverlauf. Wer mit **Fallout**-typischem Zynismus agiert, macht sich rasch Feinde. Geht man hingegen auf die Bedürfnisse des Gegenübers ein, winken zum Dank Quests, die nach erfolgreicher Erledigung Erfahrungspunkte einbringen und auf den Bekanntheitsgrad mehr oder weniger positiv einwirken. Sämtliche programmgesteuerten Figuren haben eingangs zudem die verwirrende Angewohnheit, mit ihren Gilden zu werben: „Unser Lager ist das beste!", heißt es da regelmäßig, nur um von der nächstbesten Figur noch überzeugendere Argumente für deren Clan aufzuschnappen.

Wegen großer Entscheidungsfreiheit und der Fülle an Missionen und Informationen, mit denen die Spielfigur zu Beginn konfrontiert wird, bleibt die Übersichtlichkeit also schon mal auf der Strecke. Glücklicherweise hilft das obligatorische Journal bei der Orientierung, um die zahlreichen Aufträge zu bewältigen. Deren Palette reicht von der Überbringung verschiedener Gegenstände bis hin zum Morden diverser Charaktere. Wer für die richtigen Leute in die Rolle des Laufburschen oder Meuchelmörders schlüpft, gewinnt schnell an Ansehen. Dann ist es sogar möglich, sich einer der drei großen Parteien anzuschließen, die sich gegenseitig bekriegen. Ist man Mitglied einer Gilde, offenbaren sich völlig neue Berufszweige, die für entsprechend viel Abwechslung sorgen: Während Sie zuvor lediglich Schwerter, Keulen und mächtige Zweihänder schwingen oder mit Pfeil und Bogen hantieren, bieten Nichtspieler-Charaktere


WETTERUMSCHWUNG Unterschiedliche Wettereffekte sowie ein Tag-und-Nacht-Zyklus prägen das Bild.


MULTIPLE-CHOICE In den Gesprächen entscheidet Ihre Höflichkeit über den Ausgang des Dialoges.


KEIN EINGANG Um in diese Burg zu gelangen, müssen Sie erst Mitglied bei den Gardisten werden.

später die Ausbildung zum Magier an. Als Zauberer erledigen Sie Ihre Widersacher gegen entsprechenden Mana-Abzug beispielsweise mit Blitzen, Feuerbällen und Eisstrahlen, die allesamt von farbenfrohen Grafikeffekten untermalt werden. Heilzauber machen darüber hinaus Energietränke überflüssig und mystische Teleportations-Möglichkeiten ersparen dem Magiekundigen längere Laufwege. Der Psioniker darf seine Opfer sogar mental beeinflussen, sie zum Selbstmord überreden und die Herausgabe aller Habseligkeiten erzwingen. Bis es jedoch so weit ist, stehen viele Stunden schweißtreibender Schwert-Scharmützel an: In Echtzeit steuern Sie Ihren Recken dem Feind entgegen, um dann drei unter-

TEST CENTER

BENCHMARK: Das Programm finden Sie auf CD und DVD!

SYSTEM:	LOW END			STANDARD				HIGH END			
	Pentium II 300 64 MB Software	Pentium II 300 64 MB Riva TNT	Duron 600 128 MB Matrox G 400	Pentium II 400 128 MB Voodoo2	Celeron 450 128 MB Voodoo3	Pentium III 500 128 MB Voodoo3	Pentium III 700 128 MB Riva TNT2	Pentium III 933 256 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB GeForce2 MX	Pentium III 933 128 MB GeForce2
BENCHMARK	809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202
640x480 min.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
640x480 max.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
800x600 min.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
800x600 max.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024x768 min.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024x768 max.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

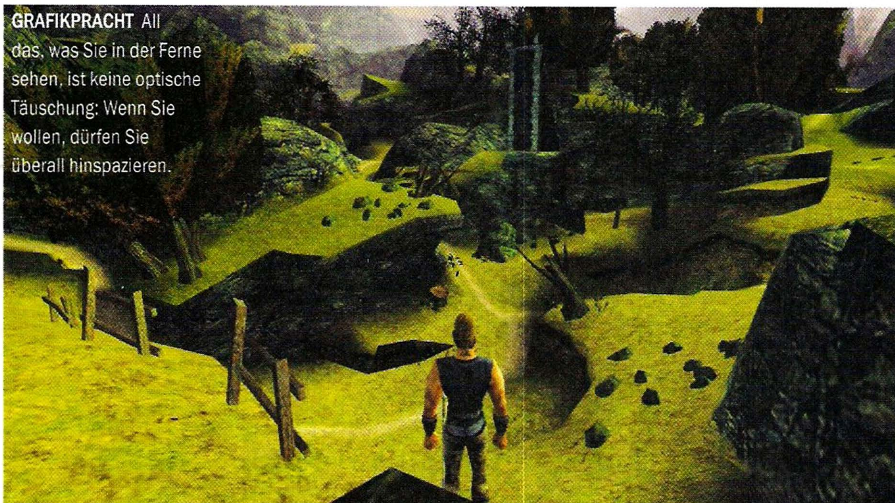
MINIMALE DETAILS

Vermindern Sie die Texturen-Qualität und deaktivieren Sie die eigentlich nutzlosen Wettereffekte, damit der Ausflug in die Welt flüssiger wird. Von der Verringerung der Sichtweite lässt man allerdings besser die Finger, da dann die Orientierung zu stark leidet.

MAXIMALE DETAILS

Wer die Hardware-Power besitzt, darf die Sichtweite verdreifachen und Wettereffekte aktivieren – dann entfaltet sich mit einer hohen Auflösung die wahre visuelle Prachtvon Gothic.

WAS IST WAS? Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal



GRAFIKPRACHT All das, was Sie in der Ferne sehen, ist keine optische Täuschung: Wenn Sie wollen, dürfen Sie überall hinspazieren.



FEUERWERK Später wenden magiekundigte NPCs Zauberattacken an.



ZAUBERHAFT Der Held heizt seinen Widersachern mit visuell aufwendigen Blitzen ein.

schiedliche Schlagkombinationen loszulassen. Im richtigen Moment den passenden Schwertstreich auszuführen, das ist der Schlüssel zum Erfolg. Ansonsten hat der Rivale schnell die Oberhand und Ihr Held segnet das Zeitliche. Gelegentlich fallen diese Gefechte etwas schwerfällig aus, wenn Sie komplizierte Bewegungsmanöver ausführen wollen, um den feindlichen Hieben auszuweichen. Liegt der Kontrahent schließlich tot oder ohnmächtig am Boden, dürfen Sie den Körper um all seine Habseligkeiten erleichtern. Die Ausbeute menschlicher Charaktere ist da freilich ungleich höher: Während solche Figuren des Öfteren wertvolle Waffen oder gar ein paar Brocken begehrtes Erz bei sich haben, das als Zahlungsmittel fungiert, werfen Monster üblicherweise nur Kram ab, der sich für Bares verticken lässt oder nach Verzehr Lebenspunkte regeneriert. Am wichtigsten sind aber die Erfahrungspunkte, die Sie pro erfolgreich erlegter Beute ergattern.

Ist ein bestimmtes Limit erreicht, kriegen Sie Lernpunkte spendiert, die Sie beim jeweiligen Lehrmeister in verschiedene Fähigkeiten investieren dürfen. Die Möglichkeiten des Charakterausbaus sind dabei völlig offen und sorgen für starke Motivationsschübe. Ob Sie sich auf diebische Fertigkeiten spezialisieren, Zaubersprüche büffeln oder doch lieber den Umgang mit dem Zweihänder üben, bleibt Ihnen überlassen. Das Hochzüchten des schwächlichen Charakters zum gestählten Helden – das ist ein typisches Merkmal des klassischen Rollenspiels, das **Gothic** perfekt umsetzt. Nicht zuletzt wegen der visuellen Veränderungen, die nach absolvierten Trainingsstunden sichtbar werden: Als ungeübter Schwertkämpfer stolpern Sie fast über die eigene Waffe, später handhaben Sie die Gerätschaften weitaus eleganter und schlagen noch mal so kräftig zu.

THOMAS WEISS

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Gothic ist ein Eldorado für Rollenspieler, Entdecker und Abenteurer. So gut hätte Ultima 9 werden können!

Da fällt mir aber ein Stein vom Herzen: Trotz des enormen Zeitdrucks haben es Piranha Bytes noch geschafft, die umständliche Steuerung der Preview-Version glattzubügeln. Mit dem Maus-Interface kann ich die Reise durch den Freiluftknast richtig genießen. Die Welt von **Gothic** ist einfach gigantisch. Sie lebt, sie atmet und schläft und sie lässt mir völlige Freiheit, wie ich meine Abenteuer bestehen will. Und überall gibt es neue Quests zu erledigen, überall etwas zu bestaunen. Wer nur auf Charaktertraining aus ist und die Storyline verfolgt, wird eine ganze Menge verpassen. Auch wenn ich noch nicht ganz durch bin, ich werde **Gothic** sicher ein zweites Mal spielen – einfach, um alles gesehen zu haben. Vielleicht haben die Bochumer Entwickler bis dahin ja auch schon den ersten Patch fertig, der die oft enttäuschende Gegner-KI und einige der Bugs korrigiert.

TESTURTEIL
Gothic

85

ENTWICKLER Piranha Bytes	**ANBIETER** Egmont Interactive
PREIS Ca. DM 80,-	**TERMIN** 15. März 2001
BENÖTIGT Pentium II 400, 128 MB RAM, HD: 1.000 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 800, 256 MB RAM, HD: 1.000 MB

UNTERSTÜTZT
Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC –, Netzwerk –, Internet –
1 Spieler pro Packung

GRAFIK 80%
Gute Animationen und extrem detailliert.

SOUND 80%
Hervorragende Musik und guter Sound.

STEUERUNG 70%
Nach Eingewöhnung sehr komfortabel.

MEHRSPIELER -%
Keine Wertung möglich.

MEINUNG
THOMAS WEISS



Langwierige Ladezeiten, kurzweiliges Spielvergnügen und eine tolle Grafik obendrein.

Alle Achtung: Trotz dreijähriger Entwicklungsspanne gehört die Optik zum Besten, was sich in Sachen Rollenspiel je auf meinem Bildschirm abgespielt hat. Die Areale sind gigantisch, sämtliche Städte und kleinere Dungeons gehen nahtlos ineinander über und wirken dank verschlungener Pfade und grafisch opulenten Tag-und-Nacht-Wechsel enorm lebensecht. Leider geht das auf Kosten des Spielflusses: Wer nicht entsprechend viel Speicher im Rechner hat, muss ellenlange Ladezeiten hinnehmen. Dafür entschädigen die zahlreichen Quests, die viele Freiheiten lassen und perfekt einen nicht-linearen Spielverlauf simulieren. Ob ich mich auf die Seite der Gauner schlage oder doch lieber den rechtschaffenden Strahlemann verkörpern will, ob ich wütender Barbar oder fragiler Magier werde – all das ist mir freigestellt. So muss ein Rollenspiel aussehen.

Das Geheimnis der Druiden

Um dem Geheimnis der Druiden auf die Schliche zu kommen, recherchieren Sie mit Privatdetektiv Brent Halligan **in Point&Click-Manier.**

ROLLENWECHSEL
Zeitweise erlangen Sie die Kontrolle über die junge Wissenschaftlerin, die mit Halligan gemeinsam die Welt retten will.

Ein ungeschriebenes Gesetz lautet: Antihelden sind ein Muss für jedes ernst zu nehmende Adventure! Ganz im Stile populärer Trottel präsentiert sich deswegen auch Trenchcoat-Träger Brent Halligan als ein Typ, der gern ins Fettnäpfchen tritt. Der zynische Scotland-Yard-Detektiv steht vor seinem schwierigsten Fall: Er soll eine Serie grausiger Morde aufklären, die sich durch ganz England zieht. Wie der Spieletitel unschwer vermuten lässt, steckt eine Druiden-Sekte hinter den unheimlichen Verbrechen. Um den Laden auffliegen zu lassen, lösen Sie mit Brent traditionelle Puzzles: Sie kombinieren Gegenstände, tricksen Leute aus und lösen Kombinationsrätsel. Zeitweise übernehmen Sie dabei die Rolle einer. Wissenschaftlerin, die dem Ermittler ansonsten eher passiv zur Seite steht und ihren Senf zur aktuellen Situation beisteuert. Später reisen Sie in die Vergangenheit und beeinflussen den Lauf der Geschichte. Im Gegensatz zum neumodischen **Monkey Island 4**, das auf 3D-Grafik und Tastatursteuerung setzt, manövrieren Sie Ihre Spielfigur bequem per Maus durch die gerenderten, zuweilen grafisch etwas altbackenen Landschaften. Dafür sorgen die ausgiebigen Dialoge für Freude: Die Multiple-Choice-Gespräche sprühen vor Wortwitz, werden zum richtigem Augenblick aber todernst und sind dank toller Synchronsprecher überwiegend ein Segen für die Ohren. THOMAS WEISS

MEINUNG
THOMAS WEISS



Das Team von House of Tales hat ein überzeugendes Erstlingswerk abgeliefert.

Zu schade, dass Brent seine Witze nicht in einem technisch ausgereifteren Produkt reißen darf. So muss ich mich zähneknirschend mit Grafikkompatibilitäts-Problemen rumplagen, die letztlich ja doch im Softwaremodus enden; der läuft freilich ohne Probleme, sieht aber grob aus und wirkt schwerfällig. Glücklicherweise vermag das Spiel viel zu retten: Auch wenn visuelle Überraschungen ausbleiben und die Grafiken nur von langweilig bis ansehnlich rangieren, inhaltlich braucht sich das Adventure nicht zu verstecken. Die mystische Story ist spannend umgesetzt, die Dialoge sind stets bissig, nachvollziehbar und somit nie langweilig. Auch in Sachen Rätsel vermag der Titel zu überzeugen: Einige Puzzles fordern, ohne unfair zu werden – Ausnahmen sind selten und kommen nur vor, wenn ein Pixel millimetergenaues Klicken mit der Maus verlangt.

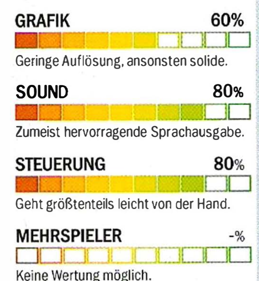
TESTURTEIL
Das Geheimnis der Druiden

78

ENTWICKLER House of Tales	**ANBIETER** CDV
PREIS Ca. DM 80,-	**TERMIN** 23/03/2001
BENÖTIGT Pentium 200, 32 MB RAM, HD: 150 MB	**EMPFOHLEN** Pentium 2 400, 64 MB RAM, HD: 150 MB

UNTERSTÜTZT
Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC – Netzwerk – Internet –
1 Spieler pro Packung



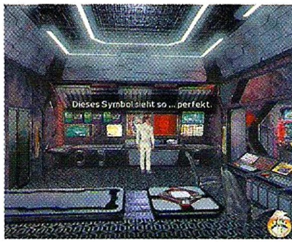
GRAFIK 60%
Geringe Auflösung, ansonsten solide.

SOUND 80%
Zumeist hervorragende Sprachausgabe.

STEUERUNG 80%
Geht größtenteils leicht von der Hand.

MEHRSPIELER -%
Keine Wertung möglich.

The Ward



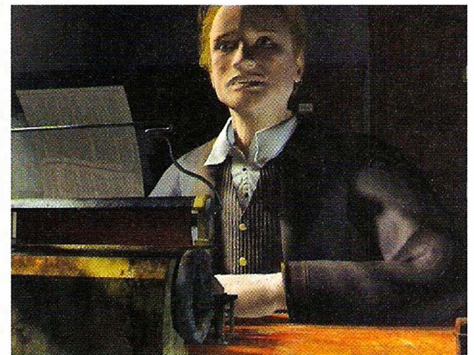
Die Bilder im Vorspann machen Lust auf mehr: Eine Mission auf dem Mond geht schief, als eine unbekannte Macht sämtliche Crewmitglieder dahinrafft und David Walker als einzigen Überlebenden hinterlässt. Die anfängliche Dynamik verschwindet aber schnell, wenn Sie die Kontrolle über den Protagonisten erlangen und sich durch die Alienbasis klicken müssen: Die Rätsel haben nicht viel mit Logik zu tun, die Maussteuerung ist höchst umständlich geraten, das Aufrufen des Inventars verkommt folglich zur nervigen Angelegenheit und David Walker bewegt sich – anders als sein Name es vermuten lässt – nicht gerade leichtfüßig durch die futuristischen Räume. Leider ändern die seichte Story und die trägen Dialoge nichts am höchst mittelmäßigen Eindruck von **The Ward**. Während Erstere ausschließlich seicht dahinplätschert und alle gängigen Klischees in die Mangel nimmt, machen Letztere wegen zahlreicher Rechtschreibfehler und liebloser Übersetzung die ohnehin seichte Atmosphäre endgültig zunichte. THOMAS WEISS

Entwickler........................ Fragile Bits
Anbieter .... Take 2
Preis .... Ca. DM 80,-
Termin................................ Erhältlich

SPIELSPASS 45%

Necronomicon

Was haben wir denn hier? Ein Render-Adventure. Wie originell. Und die Handlung inspiriert von Grusel-Altmeister H.P. Lovecraft? Muss von Cryo sein. Nein, Moment, die Entwickler heißen Wanadoo. Kommen aber immerhin aus Frankreich. Nun ja. Ansonsten aber gleicht **Necronomicon** den Genre-Kollegen aus dem Hause Cryo wie ein **Myst**-Klon dem anderen. Sie erforschen hübsch gerenderte 360-Grad-Schauplätze, führen automatisch ablaufende Dialoge mit weniger hübschen Plastik-Männchen und lösen Standard-Rätsel der Marke „Suche Bildschirm nach Schlüssel für Tür ab". Immerhin verbreiten Optik und Akustik gepflegten Horror-Charme und auch die Hin-tergrundstory könnte Genrefans für die rund 25 Spielstunden bei der Stange halten, wenn sie nicht vorher wegen des eintönigen Spielablaufs einnicken. Ein Lovecraft-Roman besitzt deutlich mehr unterhalterischen Nährwert als **Necronomicon.** RÜDIGER STEIDLE

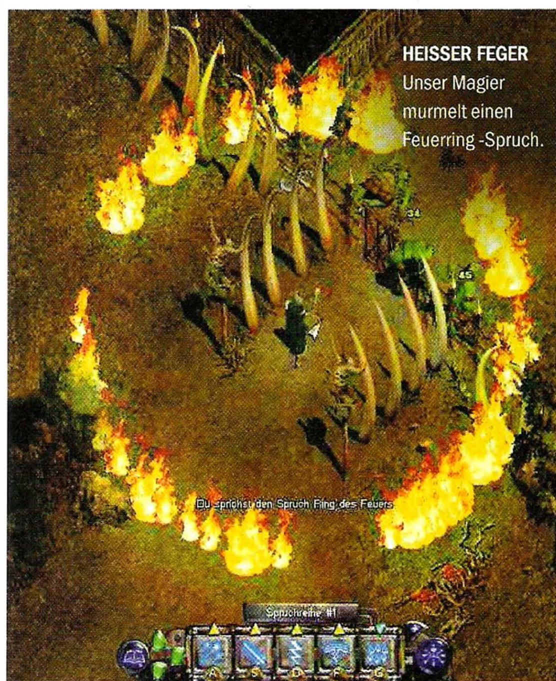


HERZIG
Die Welt von Necronomicon bevölkern allerlei seltsame (und schlecht animierte) Gestalten.

Entwickler.......................... Wanadoo
Anbieter.................... Modern Games
Preis............................ Ca. DM 80,-
Termin.................................. Erhältlich

SPIELSPASS 48%

Classics



HEISSER FEGER Unser Magier murmelt einen Feuerring-Spruch.



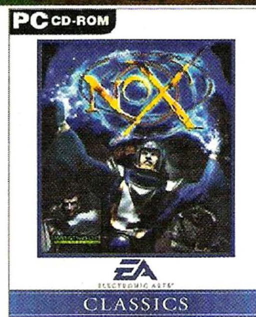
BLITZMERKER Mit einem Blitzspruch verteidigen wir die Zaubererfestung gegen fiese Monster.

Nox

Diablo 2 kam, die Mitbewerber purzelten ins Fegefeuer – unverdientermaßen auch Westwoods Spaßfeldzug.

Hexe Hecubah, wohnhaft im Nachtland, vertreibt sich die Zeit mit verrückten Experimenten. Als eines davon misslingt, öffnet die Kettenreaktion ein Portal zur menschlichen Welt, genauer: zum Wohnwagen des faulen Pantoffelhelden Jack – und zieht diesen rüber. Weil Jack sein Bier und seine Couch vermisst, will er schnell wieder heim. Das Problem: Hecubah muss dazu tot sein. **Nox**' Vorgeschichte leitet ungewöhnlich ironisch zu einem Schwert-und-Degen-Dauertest über, der spielerisch eng ans immer ernste **Diablo 2** angelehnt ist. Aus einer leicht schrägen Draufsicht lenken Sie Jack durch Kellerlabyrinthe und Waldgebiete, über verästelte Lavaflüsse und karge Hügel. Alle drei Schritte fällt ein Monsterkopf, Jacks Kraft nimmt zu, er lernt Zaubern, findet bessere Waffen, Rüstungen und Goldreserven. Am Ende ist aus dem schmuddeligen Taugenichts ein agiler Ritter, Magier oder Beschwörer geworden. Dann wütet er in fünf Mehrspielermodi weiter, die sogar gegen Blizzards berühmtes Battle.net bestehen. Allein der geringere Umfang und das unterlegene System für Charakterentwicklungen lassen **Nox** gegen den teuflischen Superhit verlieren. Deshalb: Kaufen, spielen, lieb haben!

Anbieter .... Electronic Arts
Preis .... Ca. DM 30,-

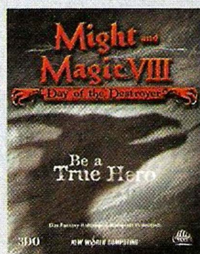


Wussten Sie schon, dass ...

- ... die Hintergrundstory bereits während der Installation erzählt wird?
- ... auf der Westwood-Homepage (www.westwood.com) etliche Karten und Add-Ons zum kostenlosen Download bereitstehen?
- ... es in Nox eine Fülle unterhaltsamer Mehrspielermodi wie Deathmatch und Capture the Flag gibt?

Gut & Günstig:

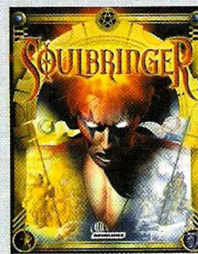
Might & Magic 8



Infogrames, ca. DM 30,-

Dass dieses Rollenspiel zum Vollpreis erschien, war unverschämt – die Grafik eine verwegen gemixte Farbpfütze, die Story ein Puzzle aus ermüdend ähnlichen Teilen. Als Sonderangebot macht es sich besser; die vielen Möglichkeiten beim Aufbau der Figuren fallen jetzt sogar als Plus auf.

Soulbringer



Infogrames, ca. DM 30,-

Vor düsterer Fantasy-Kulisse treten Sie allein einem Sechserpack böser Götter entgegen: Die Mischung aus Action und Rollenspiel wird spannend erzählt und trumpft mit apokalyptischen Zaubersprüchen auf. Weniger berauschend sind Steuerung und Umgebungsdarstellung. Zum neuen Preis okay.

Sammeln. Sparen. Spielen.

PC Games Plus mit Vollversion erscheint ab sofort nur noch im Abo. Bauen Sie jetzt Ihre Top-Spielesammlung auf – ohne Verpflichtung!

Ab der Ausgabe 4/2001 gibt es PC Games Plus - die PC-Games-Ausgabe mit Vollversion - nur noch im Abo. Im Handel wird diese Variante von PC Games dann künftig nicht mehr erhältlich sein. Nutzen Sie die Gelegenheit und fordern Sie jetzt Ihr kostenloses Probeexemplar an.

Sie profitieren von allen Abo-Vorteilen:

- Geniale Vollversionen für wenig Geld
- Ein Heft gratis - ohne Verpflichtung!
- Aufbau einer Top-Spielesammlung
- Das Abo ist jederzeit kündbar.
- Bequeme und pünktliche Lieferung nach Hause
- Die Versandkosten übernimmt der Verlag.

Lassen Sie sich diese Vollversionen nicht entgehen! Sichern Sie sich jetzt Ihr lückenloses PC-Games-Plus-Archiv.



Ausgabe 4/01

Grand Prix 2

Erleben Sie Geoff Crammonds legendäre Formel-1-Simulation: In Monte Carlo, auf dem Hockenheimring und in Monza kämpfen Sie um Pole Positions, WM-Punkte und Rundenrekorde.



Ausgabe 5/01

Command & Conquer

Das Echtzeitstrategiespiel, das einem ganzen Genre zum Durchbruch verholfen hat und mit dem die Westwood Studios weltberühmt wurden: GDI und Nod-Bruderschaft kämpfen um das Wunderelement Tiberium.



Ausgabe 6/01

FIFA 98

EA Sports bringt den Ball auch auf schwächeren PCs zum Rollen: Präzise Steuerung, geschmeidige Animationen, unnachahmliche Realitätsnähe - für viele nach wie vor eines der besten Fußballspiele.



Ausgabe 7/01

Dungeon Keeper

Peter Molyneux' bitterböses Kultspiel: Als Kerkermeister züchten Sie Trolle, eiserne Jungfrauen und finstere Magier, mit denen Sie sich gegen edle Ritter, vorwitzige Zwerge und gute Feen wehren.



Ausgabe 8/01

Extreme Assault

Atemberaubendes Actionspiel von Blue Byte: Beim Blick aus dem Cockpit Ihres Helikopters können Sie die prächtige 3D-Grafik genießen - zumindest so lange, wie es Ihre Gegner zulassen.



Ausgabe 9/01

NASCAR 99

Da fliegt Ihnen garantiert das Blech weg: Beim Stock-Car-Rennen wird geschubst, gedrängelt, gerempelt und geschnitten, was das Zeug hält. Top-Simulation von den *IndyCar*-Machern!

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC GAMES PLUS, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm, E-Mail (für weitere Informationen): computec.abo@dsb.net

✗ Ja, bitte senden Sie mir ein kostenloses Probeheft der PC Games Plus! P3 PG 28

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games Plus, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin mit Vollversion jeden Monat frei Haus zum Preis von nur DM 204,-/Jahr (= DM 17,-/Ausg.; Ausland DM 204,-/Jahr; öS 1.435,-/Jahr). Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games Plus wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Vertrauensgarantie:
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: PC Games Plus, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

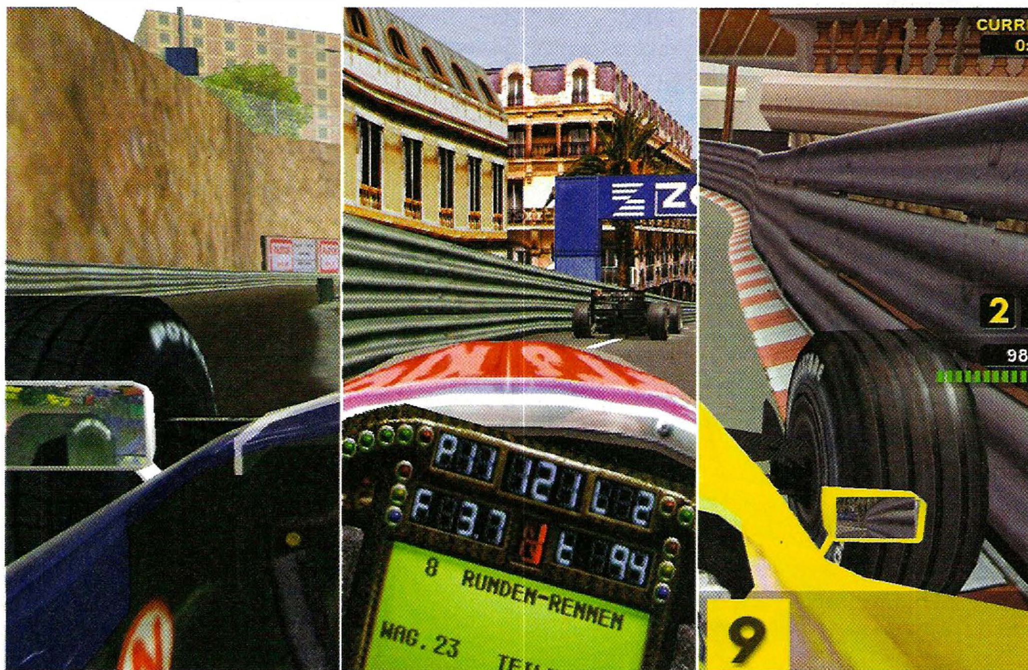
Ihre Experten



GEORG VALTIN SASCHA GLISS

Showdown in Monaco

Endlich ist es so weit: Pünktlich zum Start der neuen Formel-1-Saison geht Ubi Softs heiß ersehntes Rennspiel **F1 Racing Championship** an den Start. War das Angebot an Formel-1-Simulationen noch vor einigen Jahren relativ überschaubar, schicken heute beinahe alle renommierten Publisher die digitalen Boliden der Königsklasse ins Rennen. In unserem ausführlichen Test lesen Sie, wie sich der französische Newcomer gegen die etablierte Konkurrenz aus dem Hause EA Sports oder Microprose schlägt. Als besonderes Bonbon für Leser der PC-Games-DVD-Ausgabe haben die Spezialisten unserer Videoabteilung den Vergleich mit den beiden Hauptkonkurrenten filmisch festgehalten. Dank multipler Kameraperspektiven erleben Sie eine Runde auf der Stadtstrecke von Monaco in **F1 Racing Championship**, **Grand Prix 3** und **F1 Championship Season 2000**. Mit der Enter-Taste Ihres PCs oder Ihrer DVD-Fernbedienung können Sie jederzeit zwischen den drei Spielen hin- und herschalten und so die optischen Stärken und Schwächen der drei Rivalen ausloten.

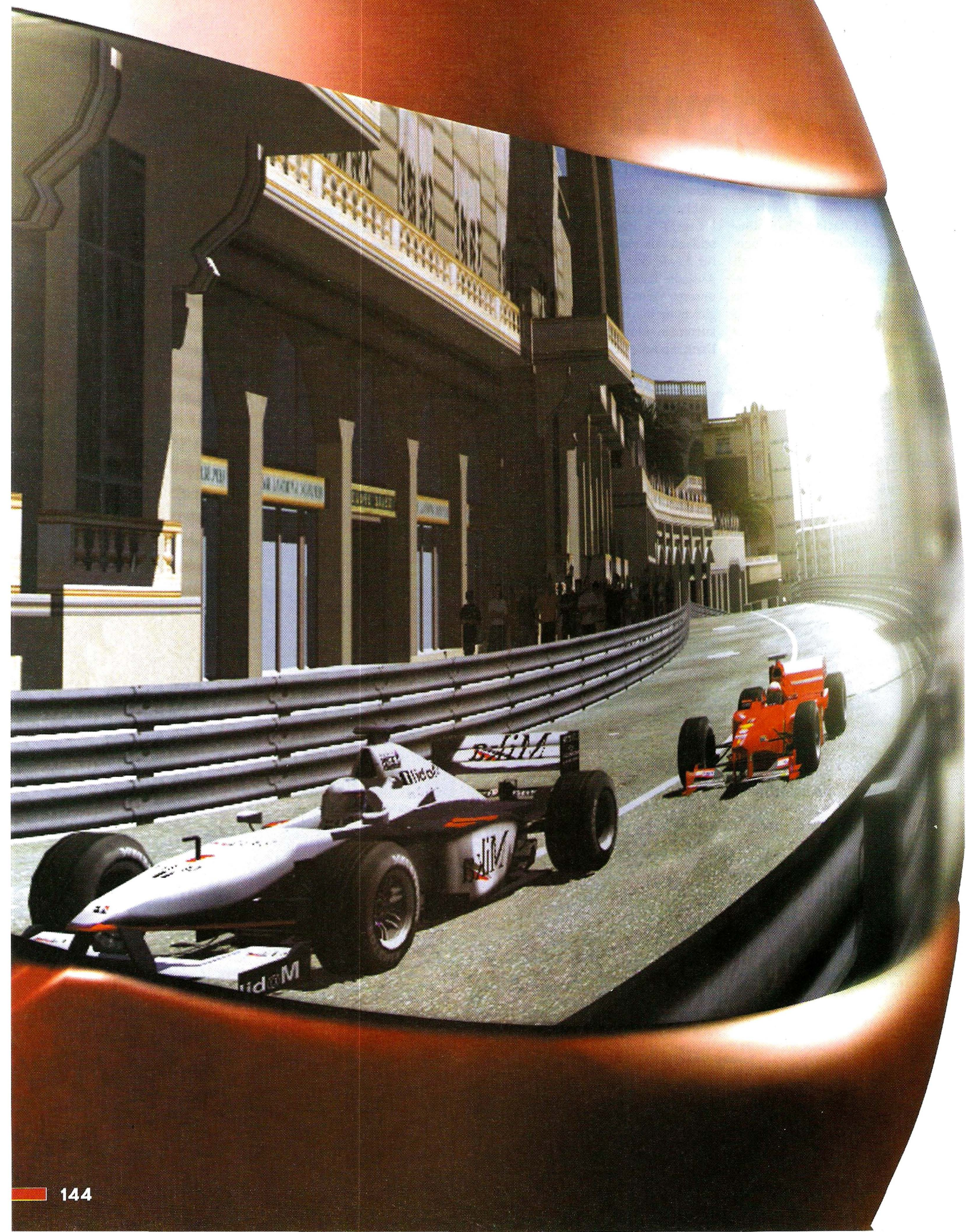


LEISTUNGSVERGLEICH Auf der PC-Games-DVD erleben Sie den Kampf der Giganten hautnah mit. Per Tastendruck können Sie die drei heißesten Formel-1-Spiele der Saison direkt an Ihrem PC oder DVD-Player miteinander vergleichen.

Die PC-Games-Referenzen: **SPORT- & RENNSPIELE**

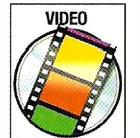
Titel	Beschreibung	Platzierung Leserchart	Wertung	Ausgabe	Durchschnittlicher Preis
Colin McRae Rally 2.0	Rallye-Simulation	6	87	01/01	Codemasters, ca. DM 80,-
Driver	Rennspiel	13	90	11/99	Infogrames, ca. DM 30,-
F1 Racing Championship	Formel-1-Simulation	NEU	90	04/01	Ubi Soft, ca. DM 80,-
FIFA 2001	Fußball-Simulation	4	88	01/01	Electronic Arts, ca. DM 90,-
Flight Simulator 2000	Flugsimulation	57	80	11/99	Microsoft, ca. DM 100,-
Grand Prix 3	Formel-1-Simulation	15	86	09/00	Infogrames, ca. DM 90,-
Grand Prix Legends	Rennsimulation	77	92	11/98	Havas Interactive, ca. DM 20,-
Links 2001	Golf-Simulation	71	90	01/01	Microsoft, ca. DM 90,-
Madden NFL 2001	Football-Simulation	64	87	12/00	Electronic Arts, ca. DM 90,-
Mercedes-Benz Truck Racing	Truck-Rennspiel	88	82	11/00	THQ, ca. DM 80,-
Motocross Madness 2	Motocross-Rennspiel	66	84	08/00	Microsoft, ca. DM 80,-
NBA Live 2001	Basketball-Simulation	NEU	89	04/01	Electronic Arts, ca. DM 90,-
Need for Speed 4: Brennender Asphalt	Rennspiel	21	84	08/99	Electronic Arts, ca. DM 30,-
Need for Speed: Porsche	Rennspiel	8	90	05/00	Electronic Arts, ca. DM 80,-
NHL 2001	Eishockey-Simulation	9	90	12/00	Electronic Arts, ca. DM 90,-
Pro Rally 2001	Rallye-Simulation	105	86	01/01	Ubi Soft, ca. DM 90,-
Superbike 2001	Motorrad-Simulation	107	87	12/00	Electronic Arts, ca. DM 80,-
Supreme Snowboarding	Snowboard-Simulation	94	84	01/00	Infogrames, ca. DM 30,-
TOCA 2	Tourenwagen-Simulation	102	79	05/99	Codemasters, ca. DM 30,-
Tony Hawk's Pro Skater 2	Skateboard-Simulation	7	84	01/01	Activision, ca. DM 70,-

HIGHLIGHTS



F1 Racing Championship







Endlich ist es so weit: Mit F1 Racing Championship blasen die Entwickler von Ubi Soft zur **Jagd auf den Genrekönig Grand Prix 3.**

Fans der Königsklasse des Motorsports haben diesen Monat gut lachen: Beinahe zeitgleich mit dem Start der neuen Formel-1-Saison in Melbourne bringt Ubi Soft mit **F1 Racing Championship** den heißesten Anwärter auf die Spitzenposition unter den Rennsimulationen.

Bereits vor der Veröffentlichung machte das Spiel mit beeindruckender Optik und gelungenem Streckendesign von sich reden und der Formel-1-Gemeinde die Münder wässrig. Und tatsächlich werden selbst Rennsportveteranen aus den Tagen eines **Grand Prix 2** angesichts der per GPS-Vermessung nachgebauten Kurse ins Staunen geraten. Das Spiel basiert auf den Daten der 99er-Saison und alle 16 Strecken dieser Meisterschaft wurden integriert. Neben dem damals brandneuen Grand Prix von Malaysia wurden natürlich auch die altehrwürdigen Klassiker von Monza oder Monte Carlo bis auf den Zentimeter genau vermessen und nachgebaut. Ebenso vertreten sind sämtliche Teams und Fahrer der damaligen Saison, wobei auch der kanadische Heißsporn Jacques Villeneuve diesmal zu seinem Recht kommt und nicht wie in den Vorgängern als mysteriöser Driver X auftreten muss. Realismusfanatiker müssen lediglich auf den Finnen Mika Salo, der 1999 den verunglückten Michael Schumacher und BAR-Fahrer Zonta vertrat, verzichten.

Bevor Sie sich auf die Jagd nach Rundenrekorden und WM-Punkten machen, müssen Sie sich für einen der 22 regulären Fahrer und das entsprechende Team entscheiden. Da **F1 Racing Championship** keinen echten Karrieremodus bietet, können Sie lediglich einen Spitznamen für Ihren Liebling festlegen. Im Cockpit und den Statistiken dürfen laut FIA-Regelung nur die Namen der realen Piloten auftauchen.



LEISTUNGSVERGLEICH Bei abgeschalteter Fahrerintelligenz nimmt Villeneuve die Serraglio-Kurve mit rund 120 km/h. Darunter sehen Sie die Daten für dieselbe Stelle mit Experten-KI. Ganz unten die Endgeschwindigkeit der Anfänger-KI in Monza. Mit komplett eingeschalteter Intelligenz sind hier rund 340 Sachen drin.

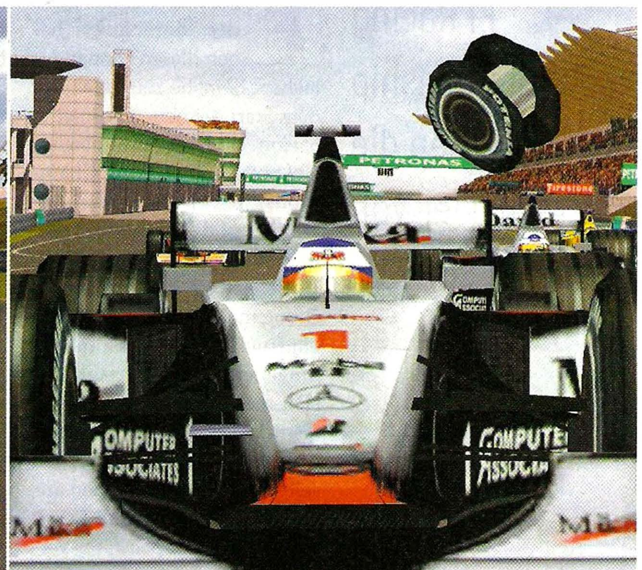
Wer sich direkt ins Getümmel stürzen will, entscheidet sich für ein schnelles Rennen. Hier werden Sie an einer beliebigen Position direkt in die Startaufstellung versetzt. Realistischer ist der Grand-Prix-Modus, in dem Sie von den beiden freien Trainingsläufen über das Qualifying bis hin zum Rennen selbst ein komplettes Formel-1-Wochenende nacherleben. Mit der Meisterschaftsoption bestreiten Sie schließlich alle Rennen der Saison 1999 hintereinander, wobei sich aber alle Fahrer und Kurse nach Belieben an- und abschalten lassen.

Zum Trainieren der einzelnen Kurse dient der Testfahrt-Modus. Hier gehen Sie im Alleingang auf die Strecke und können sich so alle Kurven, Geraden und Schikanen in Ruhe anschauen. Die letzte Spielart in **F1 Racing Championship** sind die so genannten Ghost-Rennen, in denen Sie alleine über die Strecke rasen und versuchen, immer neue Rundenrekorde aufzustellen. Knacken Sie die Bestzeit, startet an der Ziellinie eine transparente Version Ihres Rennwagens und fährt so lange Ihre eigene Rekordrunde exakt nach, bis Sie diese Zeit erneut unterbieten. Bevor Sie sich ins Cockpit Ihres Boliden zwängen, sollten Sie noch einen Abstecher in die teameigene Werkstatt machen. Wie inzwischen in diesem Genre üblich, lassen sich hier alle wichtigen Parameter Ihres Fahrzeugs einstellen. Obwohl die Standardeinstellungen für die einzelnen Strecken ordentlich funktionieren, können erfahrene Tuner im Zusammenspiel mit dem Telemetrie-Bildschirm per fein abgestimmtem Fahrzeug-Setup wichtige Zehntelsekunden gutmachen.

All das wird allerdings zunächst unwichtig, sobald der



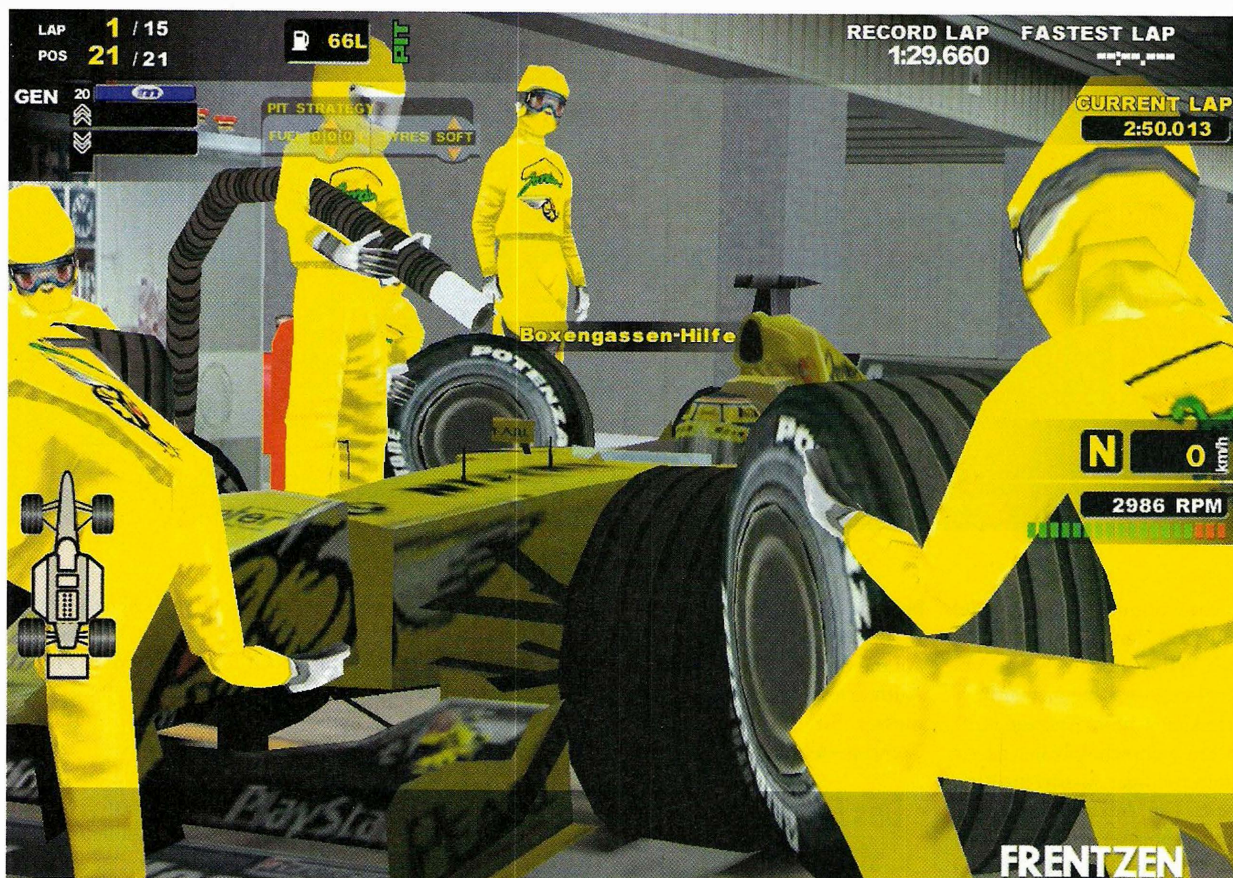
ANATOMIE EINES CRASHS Nach einem missglückten Bremsmanöver von David Coulthard verabschieden sich Flügel und Räder der beiden Kontrahenten.



ERSATZTEILREGEN Der geplatzte Reifen fliegt von hinten auf Häkkinen zu und droht auch den zweiten McLaren aus dem Rennen zu werfen.



HINDERNISFAHRT Dem Reifenhagel glücklich entkommen, kann der Finne nur mit Mühe dem herumliegenden Frontflügel seines Teamkollegen ausweichen. Solche Teile bleiben so lange auf der Piste liegen, bis ein Streckenposten sie entfernt.



ERSTE HILFE Außerplanmäßiger Boxenstopp bei Jordan. Die Mechaniker-Crew wechselt automatisch die beschädigte Nasenpartie des gelben Renners aus.

Rennfahrer auf der Strecke angekommen ist. Hier wird deutlich, dass sich der hohe technische Aufwand beim Vermessen und Rekonstruieren der einzelnen Kurse gelohnt hat. Im Gegensatz zu anderen Rennspielen stellt **F1 Racing Championship** nämlich nicht nur die Breite, sondern auch den Neigungswinkel der Straße korrekt dar. Mit hängenden Kurven präsentieren sich Strecken wie Suzuka oder Spielberg so in einem deutlich realistischeren Look als bisher üblich. Außerdem konnten durch die Genauigkeit der Messung Besonderheiten wie Bodenwellen oder Senken exakt in die digitale Form gebracht werden. Da auch alle Randobjekte wie die Nobelwohnburgen in Monte Carlo oder die atemberaubenden Tribünendächer von Kuala Lumpur komplett aus texturierten Polygonen aufgebaut sind, entsteht ein optischer Gesamteindruck, der bisher von keinem anderen Formel-1-Spiel erreicht werden konnte.

Passend hierzu präsentieren sich die knallbunten Boliden: Die Franzosen haben die Fahrzeuge jedes Teams der Realität entsprechend in allen Einzelheiten nachgebaut. Die Renner unterscheiden sich aber nicht nur in optischen Details, vielmehr gelang es den Entwicklern, jedem Team ein eigenes Fahrmodell zu verpassen. Die Unterschiede in Motorleistung und Beherrschbarkeit treten dabei im Cockpit deutlich zutage. Klar dominant sind natürlich die beiden Spitzenteams McLaren und Ferrari. Die Leistungsunterschiede zwischen den Top-Teams und den Underdogs sind erwartungsgemäß gravierend, schon mit der Wahl eines Teams nehmen Sie also Einfluss auf den Schwierigkeitsgrad der Simulation. Außerdem hält das Spiel weitere Optionen zum Anpassen des Realismusgrades bereit. Statt der ansonsten üblichen Unterstützungen, wie Lenk- oder Bremsassistent, können Sie sich die Arbeit hinterm Lenkrad mit zwei stufenlos regelbaren Fahrhilfen (ABS und Schleuderkorrektur) erleichtern. Wer weitere Hilfen benötigt, lässt sich zusätzlich

MEINUNG
FLORIAN STANGL



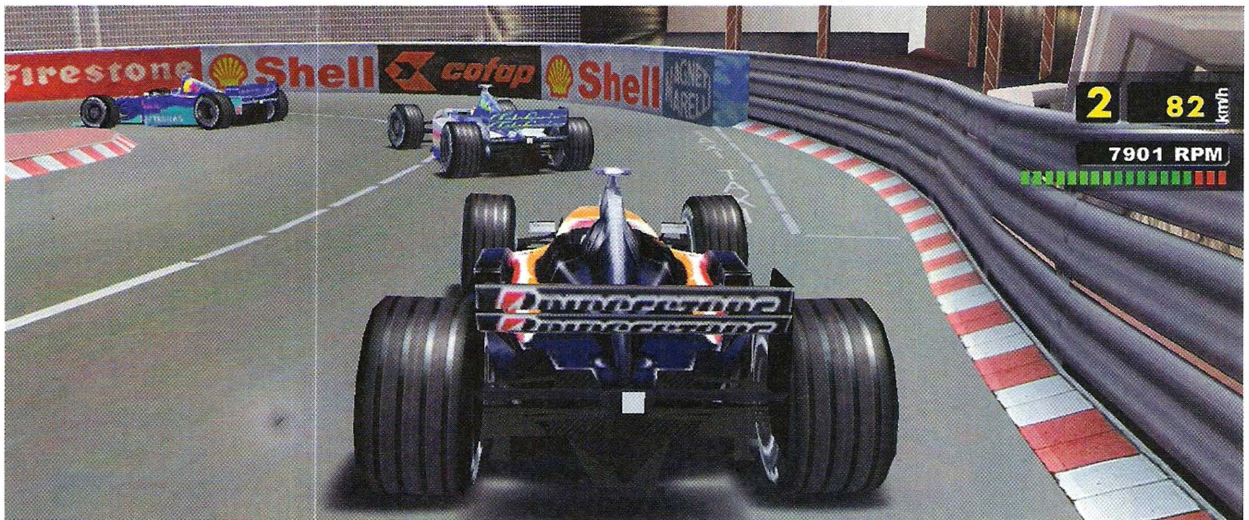
Guck mal, Geoff, so muss eine Formel-1-Simulation aussehen, dann klappt's auch mit der 90! Ubi Soft zeigt mal wieder allen Konkurrenten, dass es auch ohne aktuelle Lizenz geht.

Und wieder einmal verneige ich mein Haupt anerkennend gen Frankreich, wo die fleißigen Ubi-Soft-Bienchen ein famoses Rennspiel erschaffen haben. Die sensible Reaktion der F1-Boliden auf jedes Manöver des Fahrers übertrifft selbst das Handling in **Grand Prix 3** und wird nur noch von der Realität übertroffen. Beispielsweise fühlt sich die ansteigende Strecke nach der Zielgeraden in Spa erstmals so an, wie es die Fahrer beschreiben: als Angst einflößend, wenn man mit Vollgas auf die Kuppe zujagt. Das Feedback des Spiels an den Piloten kommt somit dem am nächsten, was Schumi so gerne schmunzelnd als „Popometer" bezeichnet – man spürt, wie der Wagen sich verhält, und kann so optimal lenken. Optisch und akustisch ist **F1 Racing Championship** ohnehin auf der Höhe der Zeit und zeigt sowohl **Grand Prix 3** als auch **F1 2000** gnadenlos, wo der Motor die Kolben hat.

IM WETTBEWERB

F1 Racing	90
NfS: Porsche	90
Grand Prix 3	86
F1 Champ. S. 2000	70
Warm Up!	68

F1 Racing Championship kam, sah und siegte. Die französische Fahrsimulation ist zurzeit erste Wahl für Freunde der realistischen Raserei. **Grand Prix 3** profitiert vor allem von seiner offenen Programmstruktur und den zahllosen grafischen und spielerischen Updates aus dem Internet. **F1 Championship Season 2000** verfügt zwar über brandaktuelle Saisondaten, kann ansonsten aber gegen **GP 3** und **F1 Racing Championship** nicht punkten. Wem der Realismus nicht ganz so wichtig ist, der sollte sich das hervorragende **Need for Speed: Porsche** näher anschauen.



WO DU WOLLE? Auch kleine Details wie die Taxistand-Markierungen in der Loews-Kurve fanden ihren Weg ins Spiel.

die Ideallinie anzeigen oder aktiviert den Bremsindikator, der bei zu hohem Speed vor kritischen Passagen warnt. Je dunkler sich die Anzeige färbt, desto wahrscheinlicher ist ein unfreiwilliger Ausritt ins Kiesbett. Die letzte Möglichkeit zum Anpassen des Schwierigkeitsgrades stellt die in vier Stufen regelbare Gegner-KI dar. Auch auf diesem Gebiet macht **F1 Racing Championship** gegenüber der Konkurrenz viel Boden gut. So verhalten sich die Mitbewerber im Experten-Modus beinahe wie menschliche Gegner und sind darauf erpicht, ihre Wagen heil um den Kurs zu bugsieren. Drohenden Kollisionen weichen sie, falls möglich, ebenso aus wie herumliegenden Teilen beschädigter Autos. Lediglich wer vor einer Schikane zu hart auf die Bremse tritt, provoziert Auffahrunfälle. Ein Gradmesser für das Können der Computerfahrer sind deren im Qualifying und Rennen erzielte Rundenzeiten, die in der von uns getesteten Version regelmäßig sehr nah an den realen Werten der 99er-Saison lagen. Hinzu kommt, dass die KI-Fahrer denselben physikalischen Gesetzen unterworfen sind und mit demselben Fahrmodell um die Kurse fegen wie der Spieler selbst.

Die Fahrphysik schließlich ist das Herzstück von **F1 Racing Championship**. Es handelt sich hierbei praktisch um eine komplett neu entwickelte Technik, denn von der Engine der beiden Vorgänger blieb so gut wie nichts übrig. Im direkten Vergleich des Fahrverhaltens mit dem Erzrivalen **Grand Prix 3** fällt auf, dass die Wagen erstaunlich gutmütig reagieren, solange der Fahrer sich außerhalb des Grenzbereiches bewegt. Die Grenze liegt, je nach Team, bei etwa 95 Prozent der Maximalleistung der Wagen. Wer dieses Limit überschreitet, um so das Letzte aus seinem Boliden zu quetschen, sollte über eine ruhige Hand und einen sensiblen Gasfuß verfügen. Die an der Entwicklung beteiligten Renningenieure bestätigten übrigens, dass dieses Verhalten weitgehend der Realität entspricht.

> Das Ende einer Ära? F1 Racing Championship **leistet sich keine gravierenden Schwächen** und lässt so den Konkurrenten Grand Prix 3 deutlich hinter sich.

Bei wechselnden Wetterverhältnissen werden die Karten komplett neu gemischt. Im Rennen auf nasser Strecke müssen Sie nämlich mit noch mehr Gefühl am Steuer als sonst zu Werke gehen. Insgesamt vier Wettereinstellungen können im Optionsmenü ange-

TEST CENTER

SYSTEM:	LOW END			STANDARD				HIGH END			
	Pentium II 300 64 MB Software	Pentium II 300 64 MB Riva TNT	Duron 600 128 MB Matrox G 400	Pentium II 400 128 MB Voodoo2	Celeron 450 128 MB Voodoo3	Pentium III 500 128 MB Voodoo3	Pentium III 700 128 MB Riva TNT2	Pentium III 933 256 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB GeForce2 MX	Pentium III 933 128 MB GeForce2
BENCHMARK: Das Programm finden Sie auf CD und DVD!	809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202
640x480 min.	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
640x480 max.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
800x600 min.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
800x600 max.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024x768 min.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024x768 max.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MINIMALE DETAILS

Um mehr Performance herauszukitzeln, verringern Sie zunächst die Streckendetails. Hierdurch wird gleichzeitig die Sichtweite reduziert. Tasten Sie sich stufenweise an die für Sie ideale Einstellung heran. Nutzen Sie außerdem auf langsameren Systemen die 16-Bit-pro-Pixel-Einstellung.

MAXIMALE DETAILS

Nur auf High-End-PCs sollten Optionen wie Blend- und Glitzereffekte und detaillierte Tribünen aktiviert werden. Wichtiger sind die Wagendetails, die für den realistischen Look der Boliden sorgen.

WAS IST WAS? Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal



SAUWETTER
Starts im Regen verlangen den Fahrern alles ab. Aufgrund der verringerten Traktion und der durch die Gischt verschlechterten Sicht ist hier äußerste Vorsicht geboten.

wählt werden: sonnig, bedeckt, regnerisch oder unbeständig. Risikofreudige Naturen überlassen per Zufalls-Option dem Spiel die Wahl der äußeren Bedingungen. In jedem Fall sorgt Ihr Boxenteam automatisch für die jeweils passende Bereifung. Schlägt allerdings während des Rennens das Wetter um, sollten Sie einen außerplanmäßigen Boxenstopp zum Wechsel auf Regenreifen einlegen.

Auch im Mehrspielermodus kommen die verschiedenen Realismusstufen der Fahrphysik zum Einsatz. Neben Duellen am geteilten Bildschirm dürfen Sie mit bis zu 21 Gleichgesinnten im Netzwerk antreten. Hier bestimmt der Host die maximal erlaubten Fahrhilfen, wodurch faire Bedingungen für alle Teilnehmer geschaffen werden. Spiele übers Internet sind nicht möglich. Hierbei handelt es sich aber nicht etwa um ein Versäumnis der Entwickler, vielmehr dürfen laut Weisung der FIA keine Formel-1-Spiele mit einer solchen Option ausgestattet werden. SASCHA GLISS

MEINUNG
SASCHA GLISS



Die Wachablösung in der Königsklasse ist geschafft: F1 Racing Championship bremst den Erzrivalen Grand Prix 3 in allen Disziplinen eiskalt aus.

Pole-Position für Ubi Soft! Nach knapp dreijähriger Abwesenheit melden sich die Franzosen mit einem Paukenschlag in der virtuellen Formel-1-Szene zurück. Neben der tollen grafischen Umsetzung der Strecken und Autos begeistern vor allem das realistische Fahrverhalten und die hohe Gegnerintelligenz. So sind die Wagen außerhalb des Grenzbereichs auch im realistischsten Modus gut beherrschbar, erst beim Fahren auf der letzten Rille verlangen die Boliden nach einer geübten Hand am Volant. Ebenfalls gelungen sind die Fahrassistenten (ABS und Schleuderkorrektur), die stufenlos geregelt werden können.
Im Gegensatz zu den bisweilen rüde einsetzenden Lenk- und Bremsassistenten eines **Grand Prix 3** nehmen diese beiden Hilfen dem Fahrer nämlich nicht die Kontrolle über den Wagen. Angesichts des klaren spielerischen und technischen Vorsprungs, den sich die Franzosen mit **F1 Racing Championship** erkämpft haben, lässt sich der Einsatz der alten 1999er-Saisondaten getrost verschmerzen. Ärgerlich ist allerdings, dass keine Mehrspieler-Matches im Internet möglich sind. Davon abgesehen fährt die dritte **F1 Racing**-Generation der Konkurrenz auf und davon.

TESTURTEIL
F1 Racing Championship

90

ENTWICKLER Ubi Soft	**ANBIETER** Video Systems
PREIS Ca. DM 90,-	**TERMIN** 15/03/2001
BENÖTIGT Pentium II 300, 64 MB RAM, HD: 46 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 600, 128 MB RAM, HD: 600 MB

UNTERSTÜTZT
Direct3D — OpenGL
Lenkrad — Gamepad
Joystick — Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC **2** — Netzwerk **22**
Internet –
2 Spieler pro Packung

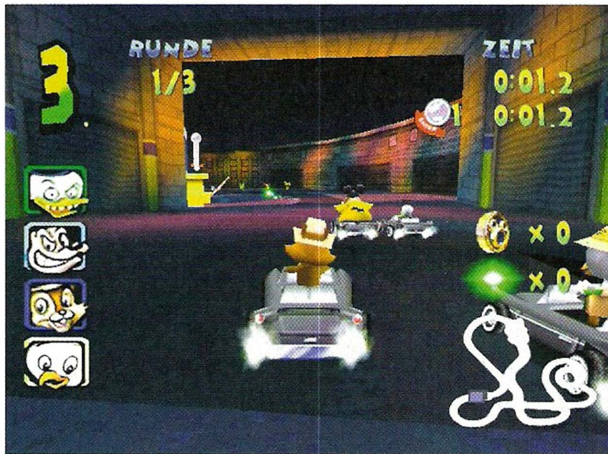
GRAFIK 90%
Großartig dargestellte Strecken und Autos.

SOUND 80%
Brüllende Motoren, dezenter Boxenfunk.

STEUERUNG 80%
Auch per Tastatur gut spielbar.

MEHRSPIELER 80%
Keine Internet-Partien möglich.

Disney World Quest **Magical Racing**



GRUSEL-GRAFIK Das Geisterhaus ist einer der fantasievollsten Kurse. Rechts unten sehen Sie die oft verschlungene Streckenführung.

Backe, backe, **Backenhörnchen:** Chip und Chap sind wieder im Lande – als Rennfahrer.

Preisfrage: Wie viele Rennspiele verbergen sich hinter dem klangvollen Namen **Walt Disney World Quest Magical Racing Tour**? Nur eines. Und das hätte eigentlich auch **Super Mario Kart** heißen können, würde es nicht vom Disney-Imperium stammen und statt dem latzbehosten Italo-Klempner die beiden putzigen Backenhörnchen Chip und Chap zu Rennfahrern ernennen. Ansonsten hat die US-Zeichentrickfabrik nahezu alles vom japanischen Klassiker übernommen: Die Ritter des Rechts rasen mit ihren Cartoon-Kollegen mal in Gokarts, mal in Schnellbooten durch die kunterbunte Disneyworld, sammeln unterwegs Münzen und Extras auf und beharken Konkurrenten mit Bonuswaffen wie rotierenden Haselnüssen und ferngesteuerten Raketen. Als Belohnung für die Pole-Position winken weitere Rundkurse und neue Charaktere. Alles ganz niedlich, alles ganz witzig, aber die Klasse eines **Super Mario Kart** erreicht die magische Renntour nicht. Zu oft entscheiden Extrawaffen statt fahrerisches Können über Sieg oder Niederlage, zu schwach ist die Grafik der Konsolenkonvertierung. Selbst der Mehrspielermodus rettet **Magical Racing Tour** nicht vorm Mittelmaß. RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL
Disney Magical Racing Tour

ENTWICKLER	ANBIETER
Crystal Dynamics	Eidos
PREIS	**TERMIN**
Ca. DM 80,-	Erhältlich
BENÖTIGT	**EMPFOHLEN**
Pentium II 266 32 MB RAM HD: 220 MB	Pentium II 350 64 MB RAM HD: 220 MB

UNTERSTÜTZT
Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 2, Netzwerk –, Internet –
2 Spieler pro Packung

62

GRAFIK 50%
Typische Konsolen-Kovertierung.

SOUND 70%
Nett komponierte Hintergrundmusik.

STEUERUNG 60%
Die Vehikel „fahren" nicht, sie „schweben".

MEHRSPIELER 60%
Nur Zweispieler-Splitscreen-Modus.

Ducati World Challenge



Acclaim präsentiert das **Prolo-Spiel** zur Nobel-Marke Ducati. Steigen Sie auf zur PC-Games-Testfahrt!

Was Ferrari für Autofans ist, ist Ducati für Motorrad-Enthusiasten: Die perfekte Vereinigung von Technik und Form. Was man vom offiziellen Rennspiel zur italienischen Zweirad-Schmiede leider nicht ganz behaupten kann. Die Technik – typisch Konsolen-Konvertierung – hinkt aktuellen PC-Konkurrenten in etwa so weit hinterher wie das Aprilia-Team den Ducati-Fahrern bei der letzten Superbike-WM. Dafür geht's rasend schnell zur Sache: Wer auf dem 900er-Spitzenmodell im Sattel bleiben will, sollte sich auf regelmäßige Vollbremsungen einstellen – trotz Arcade-Fahrmodell. Ebenfalls auf der Habenseite verbucht **Ducati World** seinen umfangreichen Karriere-Modus, in dem Sie mit etwas Kleingeld aus der Portokasse in die Monsterserie einsteigen und sich über diverse Turniere mit Preisgeldern die Tuning- und Klassenleiter hocharbeiten. Cool: Wer sich im Quickrace bewährt, darf schließlich aus über 40 Ducati-Modellen auswählen, darunter Klassiker aus den 50er-, 60er- und 80er-Jahren. Wäre nicht die enttäuschende Optik und das langweilige Streckendesign, hätte **Ducati World** vielleicht auch im PC-Lager einige Fans finden können. RÜDIGER STEIDLE



FEUERSTUHL In der Cockpit-Perspektive kommt die Geschwindigkeit am besten rüber. Der Grafik hilft das kaum weiter.

TESTURTEIL
Ducati World Challenge

ENTWICKLER	ANBIETER
ATD	Acclaim
PREIS	**TERMIN**
Ca. DM 80,-	Erhältlich
BENÖTIGT	**EMPFOHLEN**
Pentium II 266 32 MB RAM HD: 120 MB	Pentium III 500 64 MB RAM HD: 120 MB

UNTERSTÜTZT
Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 2, Netzwerk –, Internet –
2 Spieler pro Packung

60

GRAFIK 40%
Leidet unter der Konsolen-Herkunft.

SOUND 60%
Der Sound ist einer Ducati nicht würdig.

STEUERUNG 60%
Mit etwas Übung fährt es sich ganz okay.

MEHRSPIELER 60%
Nur Zweispieler-Splitscreen-Modus.

NBA Live 2001





Die NBA-Saison ist schon zur Hälfte gelaufen – jetzt erscheint NBA Live 2001. Die **Verbesserungen sind klein, aber fein.**



WIE IM FERNSEHEN Diese Perspektive bietet die beste Übersicht. Trotz doppelter Bewachung versenkt unser Center den Ball.

Viel geändert hat sich seit der überragenden 2000er-Version der Basketball-Simulation nicht. Nach dem Vorspann erwartet Sie das Hauptmenü mit einer umfangreichen Auswahl an Spielmodi. Freundschaftsspiele sind ebenso möglich wie 1-on-1 auf dem Hinterhof oder der Franchise-Modus, zugleich das Herzstück von **NBA Live 2001**. Dabei betreuen Sie ein Team über mehrere Saisons, rekrutieren und verkaufen Akteure, sind Trainer und Manager in Personalunion. Während Sie in diesem Modus „nur" auf alle NBA-Mannschaften mit den aktuellen Kadern zugreifen können, stehen für Freundschaftsspiele diverse All-Star-Teams mit den besten Aktiven aller Zeiten zur Verfügung. Grafik und Animationen wurden nochmals verbessert und markieren das obere Ende im Genre. Dunkings, Blocks, Korbleger, Crossovers – alles sieht aus wie im Fernsehen. In Sachen Steuerung und Gameplay sind kaum Unterschiede zum Vorgänger auszumachen. Damit sorgen alte Schwächen nach wie vor für Frustmomente. Zu viele Blocks und offensive Rebounds sind nur zwei Beispiele für bekannte, nicht ausgemerzte Schwächen. Zudem ist der Schwierigkeitsgrad selbst auf der höchsten Stufe für Profis zu einfach. Da bleiben als Herausforderung nur die Partien gegen menschliche Kontrahenten. Fazit: Für Ersttäter die beste Wahl, Besitzer der 2000er-Version verpassen nicht viel. GEORG VALTIN

MEINUNG
GEORG VALTIN



Trotz alter Schwächen: NBA Live 2001 ist für mich das beste Sportspiel!

Ich weiß ja nicht, was die Entwickler die ganze Zeit getrieben haben, aber auf alle Fälle hätten sie ein paar mehr NBA-Spiele anschauen sollen. Dann wären ihnen all die Sachen aufgefallen, die seit der vorigen Version nicht verbessert wurden. Okay, es sind oft Kleinigkeiten, Fans der Serie werden sich darüber aufregen. Was soll ich davon halten, wenn ein Vince Carter einen halben Meter vom Korb entfernt steht und einen Sprungwurf versucht, der auf dem Rand landet? Äh, hallo? Vince Carter hämmert den Ball selbst mit 40° Fieber und Gipsbein voll durch die Reuse. Aber genug gemeckert, denn: **NBA Live 2001** ist auf dem gleichen hohen Niveau wie sein Vorgänger und sieht obendrein noch besser aus. Ich hoffe nur, dass die Entwickler nicht den Kurs der Mini-Änderungen einschlagen, der die **FIFA**-Serie in den vergangenen Jahren hat stagnieren lassen.

TESTURTEIL
NBA Live 2001

89

ENTWICKLER EA Sports	**ANBIETER** Electronic Arts
PREIS Ca. DM 90,-	**TERMIN** Erhältlich
BENÖTIGT Pentium 200, 32 MB RAM, HD: 100 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 700, 128 MB RAM, HD: 600 MB

UNTERSTÜTZT
Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 2, Netzwerk 2, Internet 2
1 Spieler pro Packung

GRAFIK 90%
Kaum ein Unterschied zum Fernsehen.

SOUND 80%
Passabler Kommentar, cooler Soundtrack.

STEUERUNG 90%
Sehr umfangreich, aber teilweise träge.

MEHRSPIELER 90%
Für Profis die wahre Herausforderung.

Championship Surfer


PACK DIE BADEHOSE EIN Länger als 30 Sekunden auf dem Brett zu verharren ist ein Grund, stolz zu sein.

Am Strand hat Surfen Stil, mit Flirten und so. Im Spiel ist es affig.

Erst liegen Sie flach im Wasser, vor sich ein Brett. Sekunden später grollt von hinten die erwartete Wasserladung heran und feuert Sie Richtung Strand. Das ist der Moment, in dem der Kick kommt. Sie stellen sich auf das Gerät und rocken: Drehungen, Sprünge, gebückte Fahrten durch den Wellentunnel. Jeder Trick heißt Punkte und Beifall. So wäre ein Surfspiel sinnvoll, leider ist dieses anders. Die Brandung kommt zwar in zehn Buchten, Noten werden auch verteilt und sieben Wettkampfarten klingen abwechslungsreich, doch die Steuerung ist diffus, Sprünge schwer absolvierbar und die Darstellung der Wogen ist Unlust in Blau. Außerdem bewegen sich die Sportler so elegant wie Bulldoggen. Zuletzt unterscheiden sich die Spielmodi zu wenig. Einmal geht's halt um den Gesamtsieg, daneben im Zweikampf darum, wer länger trocken bleibt, oder Sie sollen im Slalom an Minen und Tauchern vorbei. Training, Freestyle sowie Splitscreen-Modus kommen noch obendrauf. DANIEL CH. KREISS

TESTURTEIL
Championship Surfer

ENTWICKLER Krome Studios	**ANBIETER** Learning Co.
PREIS Ca. DM 80,-	**TERMIN** 03/2001
BENÖTIGT Pentium II 233, 32 MB RAM, HD: 450 MB	**EMPFOHLEN** Pentium II 333, 64 MB RAM, HD: 450 MB

UNTERSTÜTZT
Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 2, Netzwerk –, Internet –
2 Spieler pro Packung

39

GRAFIK 30%
Das Wasser ist nicht mal transparent.

SOUND 30%
Doofe Kommentare und Geräusche.

STEUERUNG 40%
Naja, immerhin gibt es eine.

MEHRSPIELER 40%
Zu zweit wird's auch nicht viel besser.

Classics

TRAUMAUTO Unter den zahlreichen Sportwagen finden sich auch deutsche Edelfabrikate.

HART AM GAS Da die Computergegner grundsätzlich besser beschleunigen, gibt's harte Kopf-an-Kopf-Rennen.

Need for Speed 4

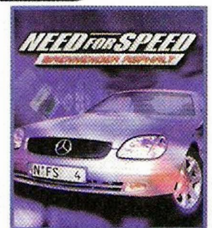
Ab in den Geschwindigkeitsrausch: Mit rasanten Fahrten bringen Sie in Need for Speed 4 den Asphalt zum Glühen.

Schnelle Autos, abwechslungsreiche Strecken und Fahrspaß zeichnen die vierte Version von **Need for Speed** aus. Während in Teil 5 nur die Porsche-Fans auf ihre Kosten kommen, stehen in **Brennender Asphalt** 18 Sportwagen zur Auswahl. Corvette, Lamborghini und Co. lassen die Herzen von PC-Fahrern höher schlagen, zumal Sie die Boliden per Tuning veredeln können. Ausgetobt wird sich auf 19 Strecken, Schwierigkeitsgrad und Umgebungsgrafik (Berglandschaften, Stadtkurse, Wälder) unterscheiden sich stark voneinander. Unterschiede werden Sie auch während und nach dem Rennen bei Ihrem Auto feststellen, da ein Schadensmodell Dellen und abgefallene Stoßstangen zeigt und in die Fahrphysik einbezieht.

Need for Speed 4 enthält eine Fülle von Spielvarianten. Für Langzeitmotivation sorgt der Turniermodus: Gute Resultate bringen Preisgelder, mit denen Sie immer bessere Autos kaufen können. Kurzweiligen Fahrspaß erleben Sie zudem in den Verfolgungsjagden: Dabei schlüpfen Sie in die Rolle des Ausreißers oder versuchen, ebenjenen als Polizist dingfest zu machen. Optische Schmankerl wie Wettereffekte und Nachtfahrten runden das Rennspiel ab.

Anbieter .... Electronic Arts
Preis ....Ca. DM 25,-

PC CD-ROM

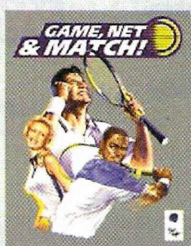


Wussten Sie schon, dass ...

- ... auf der Website www.needforspeed.com und diversen Fansites zahlreiche zusätzliche Autos und Strecken verfügbar sind?
- ... es hier noch den beliebten Verfolgungsmodus gibt, in **Need for Speed: Porsche** nicht mehr?
- ... das Spiel die gleiche Grafik-Engine wie **Need for Speed 3** verwendet?

Gut & Günstig:

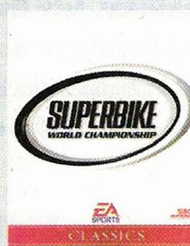
Game, Net & Match



Blue Byte, ca. DM 10,-

Im Einzelspielermodus ist **Game, Net & Match** aufgrund des lächerlichen Schwierigkeitsgrades kaum zu gebrauchen. Gegen menschliche Rivalen macht die Tennissimulation trotz ihres fortgeschrittenen Alters (vor zweieinhalb Jahren veröffentlicht) und einer entsprechend schwachen Grafik noch viel Spaß.

Superbike World Championship 2000



Electronic Arts, ca. DM 25,-

Die Motorrad-Simulation besticht durch realistisches Fahrverhalten, detaillierte 3D-Grafik und intelligente Computergegner. Maschinen, Fahrer und Strecken entsprechen dank der offiziellen Lizenz den realen Vorbildern, was für Atmosphäre sorgt. Ebenfalls enthalten: ein actionbetonter Arcade-Modus.

TIPPS & TRICKS

INDEX

KL = Komplettlösung
AT = Allgemeine Tipps



Die Siedler 4

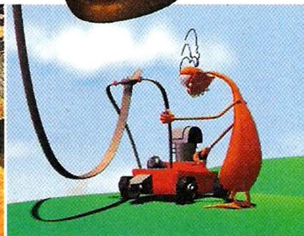
Nach über zwei Jahren wird mit Die Siedler 4 die erfolgreichste deutsche Spiele-Serie fortgesetzt. Mithilfe unserer detaillierten Levelkarten schaffen Sie jede Mission!

Drei Völker warten darauf, von Ihnen zum Sieg geführt zu werden. Unsere allgemeinen Spieletipps helfen Ihnen beim Aufbau der Siedlungen, der Verteidigung Ihres Reiches und dem Kampf gegen andere Völker. Ob Sie nun die edlen Römer, die rustikalen Wikinger oder die schlauen Maya wählen – wir haben alle drei Völker-Kampagnen für Sie gelöst. Auf den hochauflösenden Karten sehen Sie sofort, worauf in den einzelnen Missionen zu achten ist: Genaue Feindpositionen und Rohstoffvorkommen sind eingezeichnet. Die taktischen Hinweise helfen Ihnen dabei, für jeden Einsatz die richtige Angriffsstrategie zu wählen. Außerdem unterstützen wir Sie bei den ersten acht Missionen im Kampf gegen das Dunkle Volk. Das Finale dieses Feldzuges liefern wir Ihnen natürlich in der kommenden Ausgabe nach.



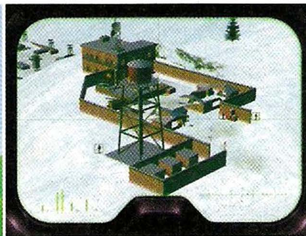
Desperados – Demo

Auf der Heft-CD finden Sie eine exklusive Demo-Mission zu **Desperados** – ab Seite 157 halten wir die ausführliche Lösung zu dieser Mission bereit. Es gilt, ein kleines Städtchen von der Tyrannei eines Ganoven zu erlösen und den rechtmäßigen Sheriff wieder einzusetzen.



Stupid Invaders

Seien Sie ein guter Erdling und helfen Sie fünf gestrandeten Aliens dabei, auf ihren Heimatplaneten zurückzukehren. Der Name ist Programm – besonders helle sind die Außerirdischen wirklich nicht. Unser Tipp: Taschentücher für die Lachtränen bereithalten!



Project: I.G.I.

Nach unseren Tipps in Ausgabe 2/2001 haben viele Leser nach einer Fortsetzung der Lösung gefragt. Diesem Wunsch kommen wir gerne nach: Chef-Taktiker Stefan Weiß hat sich für Sie durch die restlichen neun Missionen gekämpft und verrät Ihnen die besten Schleichwege.

D

Desperados - Demo

Wir zeigen Ihnen, auf welchem Weg Sie eine komplette Westernstadt von üblem Gesindel befreien.

Wie lege ich am besten los?

Der weißgekleidete Cowboy an Punkt 1 stellt nach Einsatz des Messers kein großes Hindernis dar. Schleichen Sie sich anschließend nach Nordwesten und achten Sie darauf, dass der Cowboy im Innenhof bei Punkt 2 Sie nicht entdeckt. Kriechen Sie mit Doc an den Rand der kleinen Felsschlucht, während der Cowboy gerade dem Rodeo zuschaut. Werfen Sie eine Gasphiole hinüber.

Wie erledige ich den Kerl an der Brücke?

Cooper schaltet per Messerwurf den Cowboy bei Punkt 3 aus und trägt den ausgeschalteten Galgenvogel anschließend nach Süden. Achten Sie dabei auf den farbigen Cowboy, der ständig seine Runden um das Drygoods-Haus bei Punkt 4 dreht.

Was mache ich bei Punkt 4?

Sobald besagter Cowboy um die Ecke verschwunden ist, sollten Sie mit Cooper und Doc in den Innenhof bei Punkt 2 rennen. Doc schnappt sich die Gasphiole und Cooper gibt dem bewusstlosen Cowboy den Rest. Beeilen Sie sich und achten Sie darauf, dass die Rodeo-Cowboys Sie nicht sehen. Hasten Sie über die Straße in das Drygoods-Gebäude (Punkt 4).

Wie kann ich Aktionen programmieren?

Warten Sie, bis der Cowboy bei Punkt 5 nach Westen schaut und der farbige Cowboy gerade hinter dem Haus verschwunden ist. Programmieren Sie, während Sie noch in der Deckung im Haus sind, die Aktion „Messerwurf" mit Cooper auf den weißen Cowboy. Treten Sie durch die Tür im Norden auf den weißen Cowboy zu. Strecken Sie ihn per Messerwurf nieder, heben Sie ihn auf und verstecken Sie ihn rasch im Hühnerstall neben dem Haus.

Wie beseitige ich die Cowboys bei Punkt 5?

Warten Sie nun, bis der farbige Cowboy am Hühnerstall vorbeiläuft, treten Sie hinter seinem Rücken hinaus und erledigen Sie auch ihn per Messerwurf. Genauso gehen Sie mit dem rotgekleideten Cowboy vor, sobald dieser das Haus betritt. Nun kann Doc in aller Seelenruhe das Drygoods-Gebäude im Norden verlassen und die nächste Gasphiole neben dem Hühnerstall einsammeln.

Wie erledige ich den Cowboy bei Punkt 6?

Der farbige Cowboy bei Punkt 6 stellt dank des Messers kein großes Hindernis dar, solange Sie sich an die Wand der Scheune drücken. Verstecken Sie den ausgeschalteten Cowboy in der Scheune.

Wie gelange ich auf den Turm?

Als Nächstes müssen Sie die Kirche mit Cooper durch den Hintereingang betreten und auf den Turm (Punkt 7) hinaufspurten. Erledigen Sie den Scharfschützen im Turm mit dem Messer und verlassen Sie anschließend die Kirche. Nun hat Doc seinen Auftritt: Begeben Sie sich mit ihm ebenfalls an Punkt 7 auf die Kirchturmspitze und werfen Sie zunächst eine Gasphiole auf die Vierergruppe nach unten. Sobald alle vier Gegner k. o. sind, kann Cooper durch das Eingangsportal nach draußen treten.

Wo finde ich Munition für meine Präzisionswaffe?

Sammeln Sie mit Doc die Scharfschützenmunition bei Punkt 7 sowie draußen neben dem Turm ein und stellen Sie sich danach wieder auf die Turmspitze. Jetzt können Sie bequem einige der Ganoven aus dem Weg räumen. Kümmern Sie sich vor allem um die Wachen, die sich auf den Dächern befinden.

Wie gelange ich in den Saloon?

Warten Sie, bis sich der Trubel ein wenig gelegt hat, und spurten Sie mit Cooper von der Kirche aus durch die Hintertür in das Gebäude nördlich des Saloons. Verlassen Sie das Gebäude ungesehen durch die Vordertür bei Punkt 9 und erledigen Sie die Wache neben der Kutsche per Messerwurf. Verstecken Sie die Wache im Gebäude und umrunden Sie das Hoover-Gebäude hintenherum, um die Wache bei Punkt 10 ebenfalls per Messer geräuschlos auszuschalten. Auch diese Leiche sollten Sie in einem Gebäude verstecken. Nun müssen Sie mit Cooper über die Leitern neben dem Saloon auf das Dach desselbigen gelangen.

Wann kann ich Kate steuern?

Sobald Cooper an der Dachluke bei Punkt 11 ankommt, klappt das Dach weg und der Spieler erhält zusätzlich die Kontrolle über Kate. Warten Sie zunächst, bis sich die Lage im Saloon beruhigt hat und alle Gangster bis auf Dillon nach draußen gerannt sind. Klettern Sie dann mit Cooper die Leiter hinab und verstecken Sie sich hinter der spanischen Wand im Zimmer des ersten Stocks.

Wie schlage ich Dillon k. o.?

Verführen Sie ihn mit Kate (Strumpfband-Symbol), so dass sich sein Sichtkegel rosa färbt, und locken Sie ihn nach oben ins Zimmer, wo ihn Cooper hinterrücks niederschlagen kann. Hauen Sie ruhig ein bisschen öfter zu, bis um sein Haupt fünf Sterne kreisen, andernfalls wacht er zu schnell wieder auf. Den Weg nach draußen können Sie sich nun entweder mit Cooper und Kate freischießen oder aber Sie ziehen Doc von der Kirche ab, schleichen hintenherum um den Saloon und setzen Ihre Gasphiolen ein.

Was muss ich bei Punkt 12 erledigen?

Der weitere Weg führt Sie hinter den Häusern entlang zu Punkt 12. Der weiße Cowboy im Innenhof im Osten stellt kein großes Problem dar, ebenso wenig wie der zweite weiße Cowboy, der vor der kleinen Holzhütte schläft. Bearbeiten Sie die beiden mit dem Messer.

Wie locke ich die Ganoven von der Brücke weg?

Weiter geht's zu **Punkt 13**. Hier legen Sie eine Kartenspur, um die Cowboys im Süden bei der Brück anzulocken. Legen Sie eine Spur Karten an der nahe gelegenen Tür vorbei und verstecken Sie Cooper in dem Haus. Marschiert ein Gegner an der Tür vorbei, erledigen Sie ihn mit dem Messer.

Wie befreie ich den Sheriff?

Begeben Sie sich anschließend zum Gefängnis. Betreten Sie das Gebäude und werfen Sie das Messer nach dem Ganoven, der an dem Schreibtisch lehnt. Verlassen Sie danach schnell das Gebäude und warten Sie, bis der zweite Ganove das Gebäude verlässt. Jetzt müssen Sie nur noch mit Doc die Tür der Gefängniszelle aufbrechen und Dillon ins Gefängnis tragen.

RALF ADAM (INFOGRAMES)



Die **Siedler 4**

Es darf wieder um die Wette gesiedelt werden! Wie Sie sich im Kampf gegen die anderen Völker behaupten und das Dunkle Volk vertreiben? Wir zeigen es Ihnen: Mit unseren Profi-Tipps und Levelkarten!

Der Aufbau geht so schleppend voran – kann ich ihn irgendwie beschleunigen?

Sorgen Sie für genügend Baumaterialien. Gerade in der Anfangsphase – beim Aufbau des Dorfes – gehen diese Rohstoffe schnell aus. Errichten Sie mindestens zwei Holzfällerhütten samt Förster und Sägewerk sowie zwei Steinmetzhütten. Achten Sie auf die Besonderheiten des Volkes: Bei den Wikingern können Sie ruhig noch zwei zusätzliche Holzfäller einplanen. Sorgen Sie für Nachschub an Siedlern, indem Sie Wohnhäuser errichten und bilden Sie bei kleineren Dörfern 30 bis 40 und bei größeren 60 bis 80 Siedler zu Trägern aus. Verdoppeln Sie außerdem die Zahl der Planierer und Bauarbeiter.

Ich habe keinen Platz mehr! Was nun?

Für Wohnhäuser benötigen Sie nicht nur viele Baumaterialien, sondern auch Platz. Sobald Sie einige Siedler als Krieger rekrutiert haben, können Sie die ersten Wohngebäude wieder abreißen. Achten Sie jedoch darauf, nicht zu viele einzustampfen – sonst haben die Siedler kein Dach über dem Kopf und streiken.

Ich möchte eine Insel besiedeln, aber das Handelsschiff bringt keine Waren dorthin!

Sie können nicht einfach – wie bei **Die Siedler 3** – ein paar Pioniere samt Werkzeugen an der Küste einer anderen Insel abladen. Sie benötigen zwingend zwei Anlegestellen. Gehen Sie wie folgt vor: Errichten Sie zunächst eine Fahrzeugmanufaktur, bauen Sie einen Karren und spannen Sie einen Esel davor. Den Gründerkarren beladen Sie mit den erforderlichen Gütern und setzen ihn per Fähre über. Dort nehmen Sie mit den Pionieren Land ein und errichten eine Anlegestelle. Nun legen Sie diese schnell noch als Zielpunkt fest und der Warentransport kann anrollen!

Warum erhalte ich keine Nachricht, wenn ich angegriffen werde?

Sie werden vor einem Angriff nur dann gewarnt, wenn Sie einen Aussichtsturm an entsprechender Stelle errichtet haben. Bauen Sie Aussichtstürme in regelmäßigen Abständen – vor allem an der Grenze zum Feind.

Wie verteidige ich mein Dorf am effektivsten?

Beobachten Sie genau, aus welcher Richtung feindliche Truppen ins Dorf einfallen. Sichern Sie diese Grenzen mit voll besetzten, großen Türmen, die sich gegenseitig Deckung geben. Dadurch braucht der Gegner mindestens die dreifache Menge an Soldaten, um den Turm einzunehmen. Wenn die feindlichen Krieger von mehreren Seiten angreifen, sollten Sie die Landschaft auskundschaften. Gibt es eine Landenge, durch die sie einfallen? Wenn Sie solche Stellen absichern, haben Sie meist Ruhe vor den Attacken.

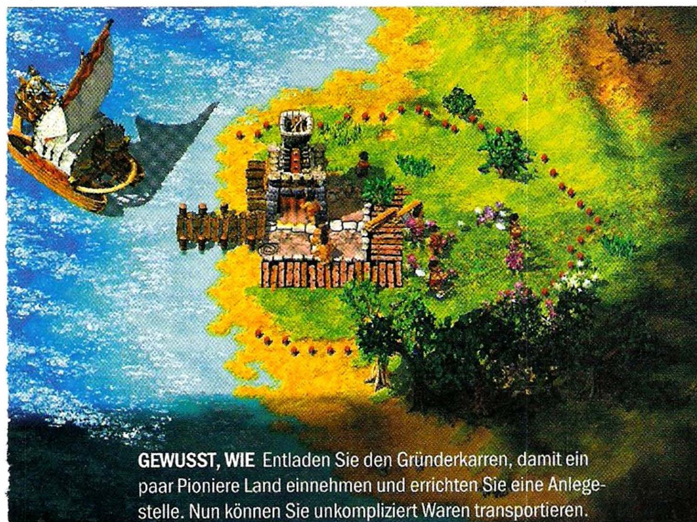
Wie greife ich meine Gegner am besten an?

Packen Sie den Gegner da, wo es ihm richtig wehtut: Versuchen Sie, seine Kasernen, Waffenschmieden und Rohstoffminen in Mitleidenschaft zu ziehen, indem Sie benachbarte Türme erobern. So nehmen Sie ihm die Möglichkeit, auf Ihren Angriff zu reagieren und neue Truppen auszubilden. Doch Vorsicht: Die KI-Gegner sind ganz schön durchtrieben. Wenn Ihr Konkurrent an einer anderen Stelle Platz und Rohstoffe findet, baut er dort schon nach kurzer Zeit die entsprechenden Gebäude wieder auf.

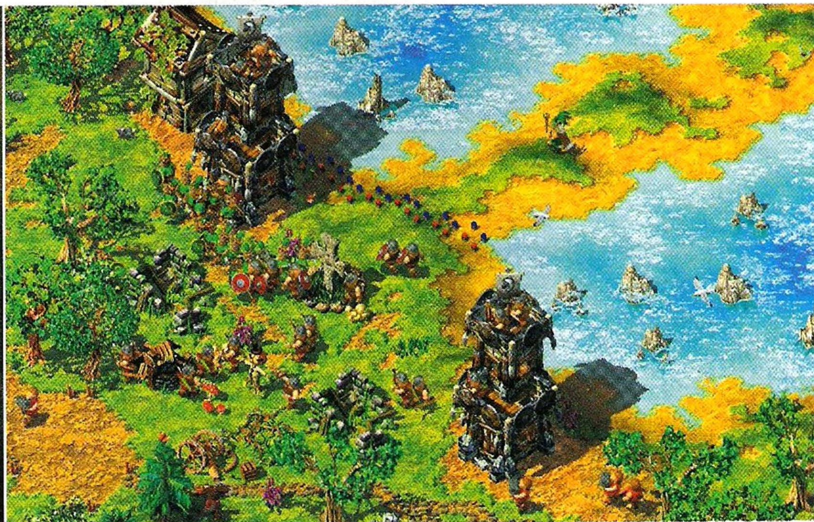
Der Gegner hat so viele Truppen – wie soll ich die jemals besiegen können?

Mühsam ernährt sich das Eichhörnchen: Versuchen Sie sein Gebiet Schritt für Schritt einzunehmen. Nehmen Sie sich immer wieder Randgebiete vor, die vom Gegner kaum beschützt werden und versuchen Sie, ihm strategisch

D



GEWUSST, WIE Entladen Sie den Gründerkarren, damit ein paar Pioniere Land einnehmen und errichten Sie eine Anlegestelle. Nun können Sie unkompliziert Waren transportieren.



ABGESICHERT Landengen sind leicht zu verteidigen. Der Gegner kann nur mit wenigen Truppen einfallen und ist mithilfe von zwei, drei vollbesetzten Türmen schnell besiegt.



VERKOHLT Beschützen Sie die Gärtner immer mit einer Hand voll Kriegern, damit Sie das verkohlte Gebiet schnell und problemlos einnehmen können.

wichtige Bereiche zu nehmen (Rohstoffvorkommen, Landwirtschaft). So ist es für ihn schwieriger, neue Krieger zu produzieren.

Die Bogenschützen sind völlig nutzlose Einheiten – oder?

Bogenschützen sind sowohl im Kampf als auch in Türmen bares Gold wert. Auf dem Feld geben die Bogenschützen Ihren Schwertkämpfern Rückendeckung – ein feindlicher Soldat bekommt so nicht nur das Schwert zu spüren, sondern wird auch noch von einem Pfeilhagel überzogen. Achten Sie darauf, dass die gegnerischen Schwertkämpfer nicht zu den Bogenschützen vordringen – im Nahkampf verlieren sie jede Schlacht. Nicht vergessen: In Türmen haben Bogenschützen eine größere Reichweite und werfen außerdem Steine von den Zinnen aus auf die Eindringlinge vor der Tür!

Wie erhöhe ich meine Kampfwertung?

Jedes errichtete Gebäude geht in die Kampfwertung ein. Zierobjekte werden sogar doppelt gewertet. Wenn Sie nach dem Aufbau Ihrer Wirtschaft über genügend Platz und Materialien verfügen, sollten Sie daher bauen, was das Zeug hält.

Wozu brauche ich den Hauptmann?

Wenn Sie Ihre Truppen gruppieren und ihnen einen Hauptmann mitgeben, erhalten Sie einen Angriffsbonus von zehn Prozent. Zusammen mit einer hohen Kampfwertung können Sie den Gegner so auch mit einer geringeren Anzahl an Einheiten besiegen.

Wie kann ich die verdorrten Landstriche wieder nutzbar machen?

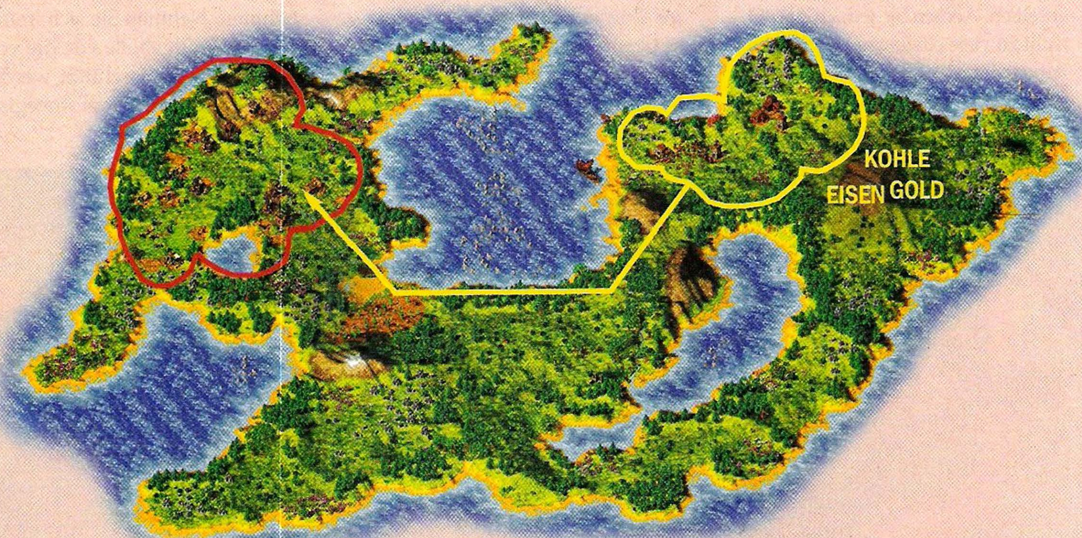
Bilden Sie Gärtner aus – am besten gleich 10 bis 20, damit sie schnell vorankommen. Geben Sie ihnen einen Begleitschutz aus Bogenschützen und auch ein paar Diebe mit. Diese besitzen eine große Sichtweite und können die dunklen Kreaturen schon frühzeitig ausmachen.

Wie zerstöre ich den Dunklen Tempel?

Konzentrieren Sie sich auf die Pilzfarmen. Sie lassen sich zerstören, indem Sie das Land ringsherum mit Gärtnern einnehmen. Wenn alle vernichet sind, verschwindet der Schutzschild des Dunklen Tempels und Sie können ihn angreifen. SILKE MENNE

Vielen Dank an BlueByte für die freundliche Unterstützung!

Die Römer – Mission 1: **Bedrohung aus dem Norden**



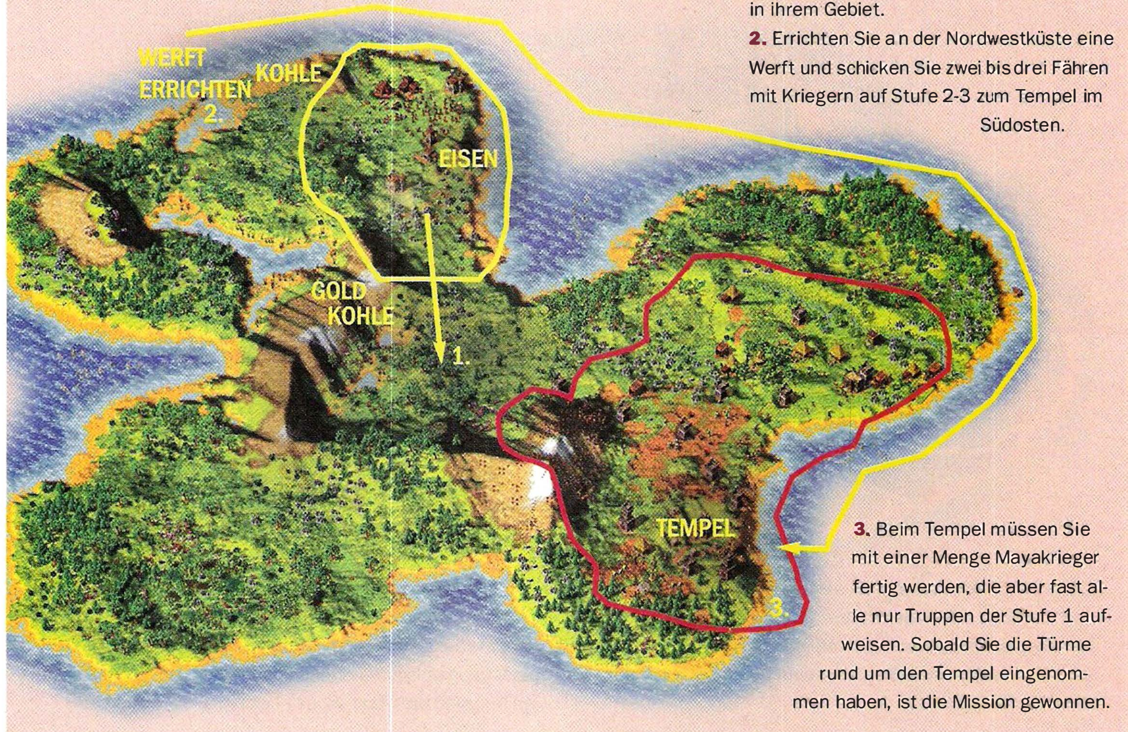
Bauen Sie Schritt für Schritt die Wirtschaft auf: Im Berg rechts vom Startpunkt befinden sich genügend Rohstoffe für eine Kohle-, eine Eisenerz- und eine Goldmine. Die Wikinger im Westen der Karte verhalten sich recht defensiv und produzieren nur Einheiten auf Level 1. Mit einer kleinen Armee lassen sie sich leicht besiegen.

D

Die Römer – Mission 2: **Magie des Südens**

1. Breiten Sie sich schon früh zu dem Berg im Süden aus (Goldvorkommen), aber dehnen Sie Ihr Gebiet nicht weiter aus. Solange Sie die Mayas nicht angreifen, bleiben sie in ihrem Gebiet.

2. Errichten Sie an der Nordwestküste eine Werft und schicken Sie zwei bis drei Fähren mit Kriegern auf Stufe 2-3 zum Tempel im Südosten.



3. Beim Tempel müssen Sie mit einer Menge Mayakrieger fertig werden, die aber fast alle nur Truppen der Stufe 1 aufweisen. Sobald Sie die Türme rund um den Tempel eingenommen haben, ist die Mission gewonnen.

Die Römer – Mission 3: **Blockadebrecher**

1. Sichern Sie Ihr Dorf mit einer Burg oder mit drei großen Türmen, die sich gegenseitig Deckung geben können und reißen Sie alle anderen Türme ab!

2. Besiegen Sie die Maya im Südosten und graben Sie mit einigen Pionieren einen schmalen Korridor zu deren eroberten Gebieten. Jetzt können Sie sich mit Ihren Trägern ihre Waren schnappen.

3. Rücken Sie dann den Wikingern auf die Pelle. Deren Waffenproduktion liegt übrigens nahe an der Grenze zu den Maya. Dies ist ein idealer Angriffspunkt!



Die Wikinger – Mission 1: **Die Steinmenschen**



1. Breiten Sie sich so schnell wie möglich nach Osten aus. Dort befinden sich Lebensmittel, Rohstoffe und Werkzeuge. Die Maya patrouillieren regelmäßig an der nördlichen Grenze Ihres Dorfes. Errichten Sie daher eine Burg und reißen Sie alle anderen Türme ab.

2. Die Maya haben zwar viele Türme errichtet, doch die meisten ihrer Truppen befinden sich auf Level 1 – und stellen daher keine ernst zu nehmenden Gegner dar. Wenn Sie mit einer gut gemischten Armee aus Kriegern der Stufe 1-3 angreifen, sind die Maya schnell besiegt.

Die Wikinger – Mission 2: **Zeit der Wölfin**



1. Die Römer fallen immer oberhalb oder unterhalb des großen Berges in Ihr Dorf ein. Errichten Sie an den engen Passagen jeweils einen großen Turm und besetzen Sie diese voll. Mehr Verteidigungsmaßnahmen sind unnötig.

2. Die Römer besetzen gerne ihre Türme mit Bogenschützen, daher haben Sie es etwas schwerer. Krieger auf Level 1 dienen als Puffer, während Ihre hochstufigen Schwertkämpfer die Türme angreifen.

D

Die Wikinger – Mission 3: **Allianz der Ehrlosen**

1. Sichern Sie Ihr Dorf nach Norden hin am besten mit vier bis sechs großen, voll besetzten Türmen ab, damit Sie vor den regelmäßigen Attacken der Römer sicher sind.

2. Für Kohle, Erz und Gold müssen Sie sich zum Krater im Südosten ausbreiten. Dort befindet sich auch ein Fluss für die Herstellung von Brot und Fleisch.

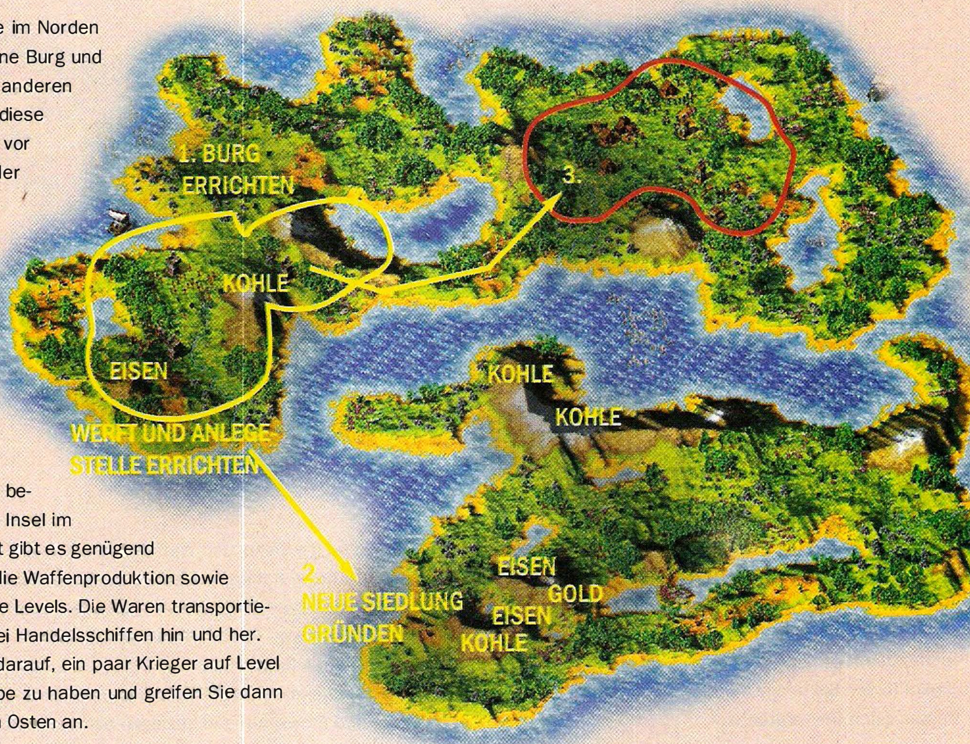


3. Greifen Sie gezielt die Waffenproduktion der Römer an und schnappen Sie sich ihre Rohstoffe, wenn Sie sie besiegt haben.

4. Achten Sie darauf, eine hohe Kampfkraft zu besitzen, bevor Sie die Maya angreifen!

Die Maya – Mission 1: **Goldener Strand**

1. Errichten Sie im Norden Ihres Dorfes eine Burg und reißen Sie alle anderen Türme ab. Auf diese Weise sind Sie vor den Attacken der Römer sicher.



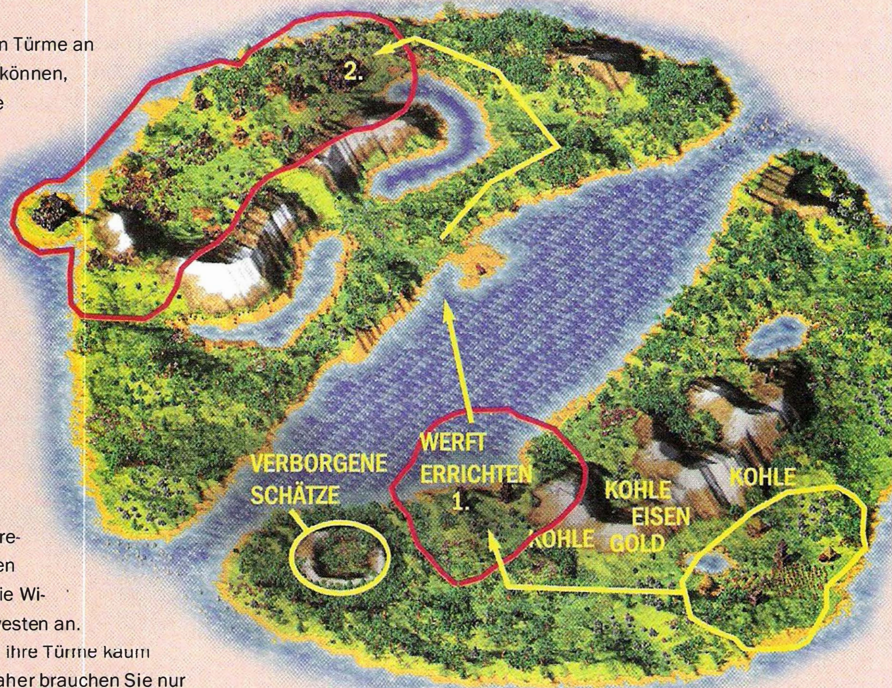
2. Mit einem Gründerkarren besiedeln Sie die Insel im Südosten. Dort gibt es genügend Rohstoffe für die Waffenproduktion sowie Gold für höhere Levels. Die Waren transportieren Sie mit zwei Handelsschiffen hin und her.

3. Achten Sie darauf, ein paar Krieger auf Level 3 in Ihrer Truppe zu haben und greifen Sie dann den Gegner im Osten an.

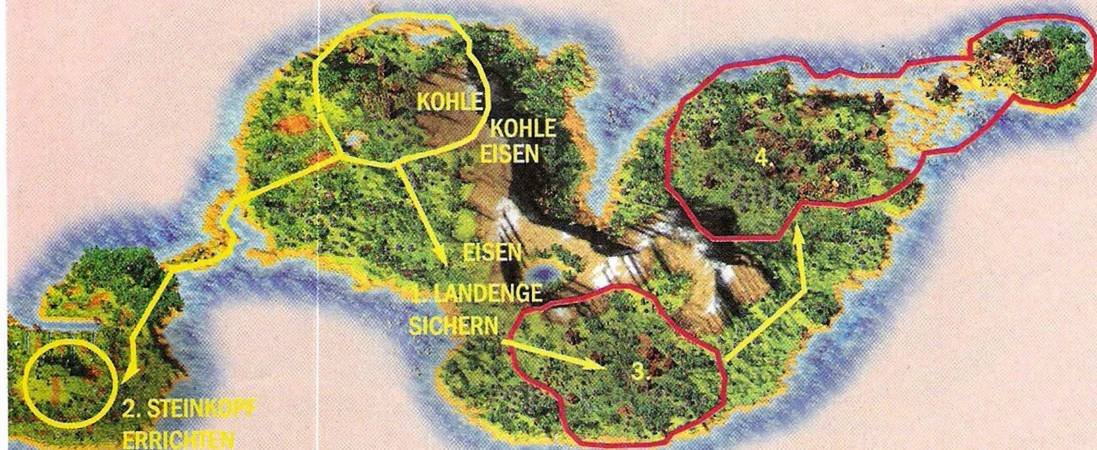
Die Maya - Mission 2: **Die Feuerbärte**

1. Bevor Sie die beiden Türme an der Küste einnehmen können, müssen Sie erst einige Schwertkämpfer der Stufe 3 ausheben – sonst haben Sie gegen die voll besetzten Türme keine Chance. Danach haben Sie freie Bahn. Schnappen Sie sich Bögen, Blasrohre, Schwerter und Tequila aus dem Krater und errichten Sie nebenbei eine Werft.

2. Setzen Sie mit mehreren Fähren Ihre Truppen über und greifen Sie die Wikinger aus dem Nordwesten an. Die Wikinger besetzen ihre Türme kaum mit Bogenschützen, daher brauchen Sie nur etwas Geduld: Arbeiten Sie sich Turm für Turm vor.



Die Maya - Mission 3: **Ein Unglück kommt selten allein**



1. Breiten Sie sich möglichst schnell nach Süden aus, um die Landenge zwischen Berg und Küste zu sichern. Ein paar große Türme genügen, um den Gegner in Schach zu halten.

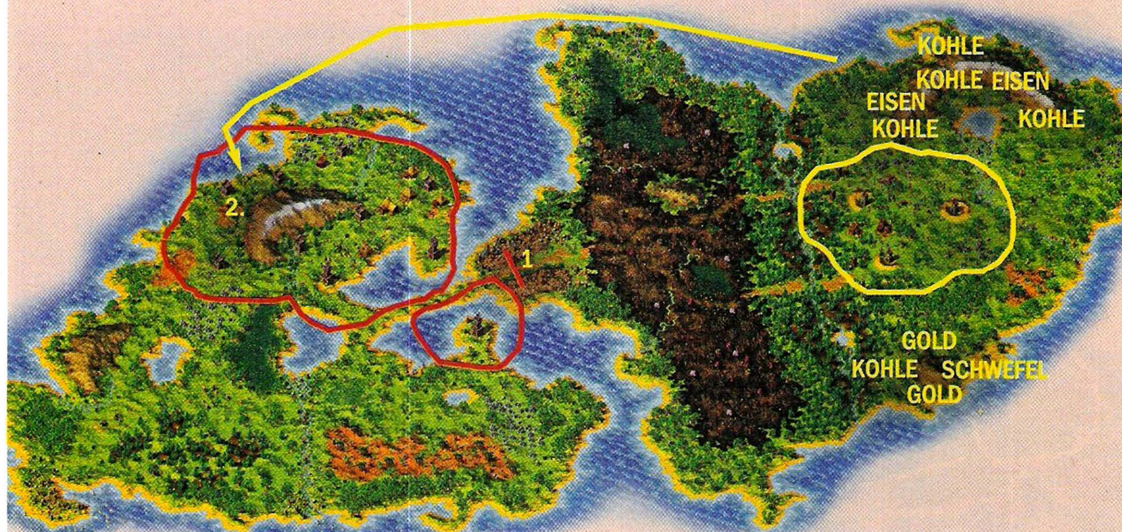
2. Im Südwesten befindet sich ein heiliger Ort. Wenn Sie dort einen Steinkopf (Zierobjekt) errichten, erhalten Sie 60 Barren Eisen! Bilden Sie einige Pioniere aus, die sich Stück für Stück zum heiligen Ort vorarbeiten.

3. Wenn die Eisen- und Waffenproduktion läuft und Sie genügend Krieger haben, sollten Sie zuerst die Römer im Süden angreifen. Doch Vorsicht: Sie haben zwei große, voll besetzte Türme, die sich nur mit etwas Geduld und einigen Kriegern einnehmen lassen!

4. Schnappen Sie sich die Ressourcen der Römer, päppeln Sie Ihre Armee auf und besiegen Sie die Wikinger im Osten.

D

Das Dunkle Volk – Mission 1: **Dunkle Saat**



1. Sichern Sie den einzigen Übergang am Punkt 1 mit zwei bis drei großen Wachtürmen, die voll besetzt sein sollten, um so vor den Maya Ruhe zu haben. Um die Landesgrenzen in dieser Richtung auszuweiten, benötigen Sie Gärtner, die zuerst das Ödland in eine grüne Landschaft zurückverwandeln und es auf diesem Wege wieder nutzbar machen.

2. Bauen Sie Fähren und greifen Sie das Dorf der Maya von hinten an – dort stehen nur wenige Türme.

Das Dunkle Volk – Mission 2: **Dolchstoß**

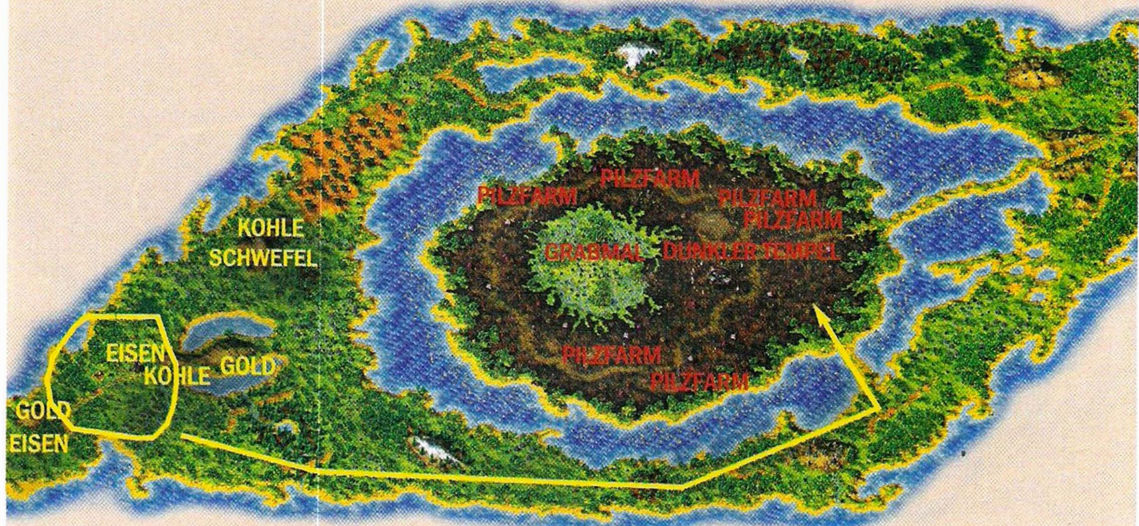
1. Erweitern Sie Ihre Landesgrenzen zügig bis zu den Punkten 1 bis 4 und errichten Sie dort jeweils zwei voll besetzte, große Wachtürme, um die Attacken der Maya abzufangen.

2. Graben Sie mithilfe von einigen Gärtnern die Pilzfarmen aus, wodurch diese zerstört werden. Anschließend ist der Schutzschild des Dunklen Tempels deaktiviert, so dass Ihre Gärtner auch diesen ausgraben und zerstören können.

3. Marschieren Sie weiter in Richtung Osten und schlagen Sie die Maya in die Flucht, die sich bereits an Ihren Grenzsicherungen aufgerieben haben.



Das Dunkle Volk - Mission 3: **Im Namen Rolfs**



1. Bringen Sie zehn bis 15 Gärtner unter massivem Geleitschutz am Übergang auf die Insel.
2. Graben Sie sämtliche Pilzfarmen aus. Bei der Pilzfarm direkt am Dunklen Tempel müssen Sie sich mit Ihren Gärtnern von Norden aus nähern, da der Schutzschild des Tempels noch aktiv ist (es wird trotzdem Verluste geben!).
3. Sobald der Schutzschild inaktiv ist, graben Sie noch den Dunklen Tempel mit Ihren Grün-Spezialisten frei.

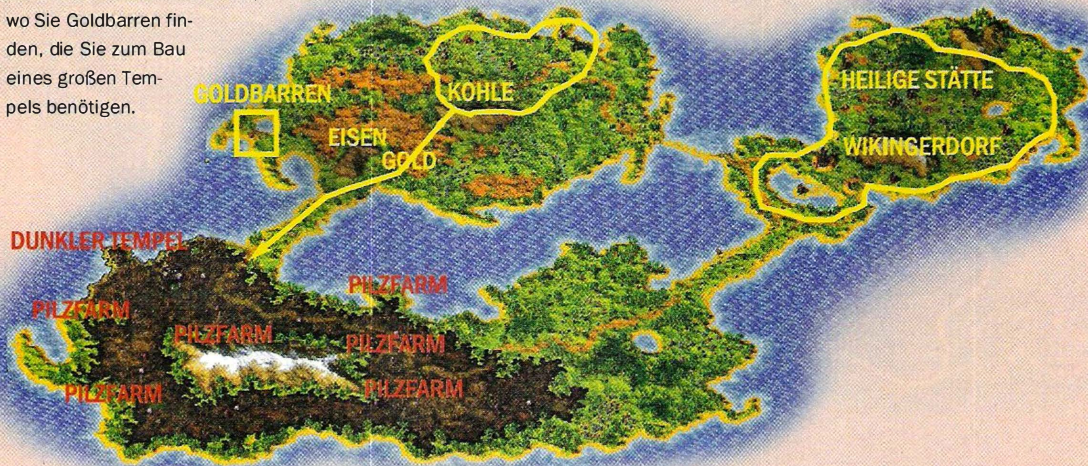
Das Dunkle Volk - Mission 4: **Eine Frage der Zeit**



1. Errichten Sie in dichtem Abstand zwei bis drei große, voll besetzte Wachtürme oder eine Burg an dem Berg südwestlich von Startpunkt, dessen Rohstoffe in der Karte markiert sind. Reißen Sie anschließend die alten Türme in Ihrem restlichen Dorf ab, um den Maya keine leichten Ziele zu bieten.
2. Fördern Sie nur an dem markierten Berg Rohstoffe und lassen Sie alle anderen Regionen außer Acht, um keine Zeit zu verlieren. Nach etwa einer Stunde sollte Ihre Armee – gespickt mit einigen Gärtnern – stehen.
3. Nehmen Sie sich nacheinander drei Pilzfarmen vor. Die Pilzfarmen, die tiefer im verdorrten Gebiet liegen, werden von einer Horde Dunkler Krieger bewacht und sind daher schwer zugänglich. Die Farm (X) steht sehr dicht am Dunklen Tempel, so dass der Schutzschild auf jeden Fall für Verluste unter Ihren Gärtnern sorgen wird.

Das Dunkle Volk - Mission 5: **Pilze pflücken**

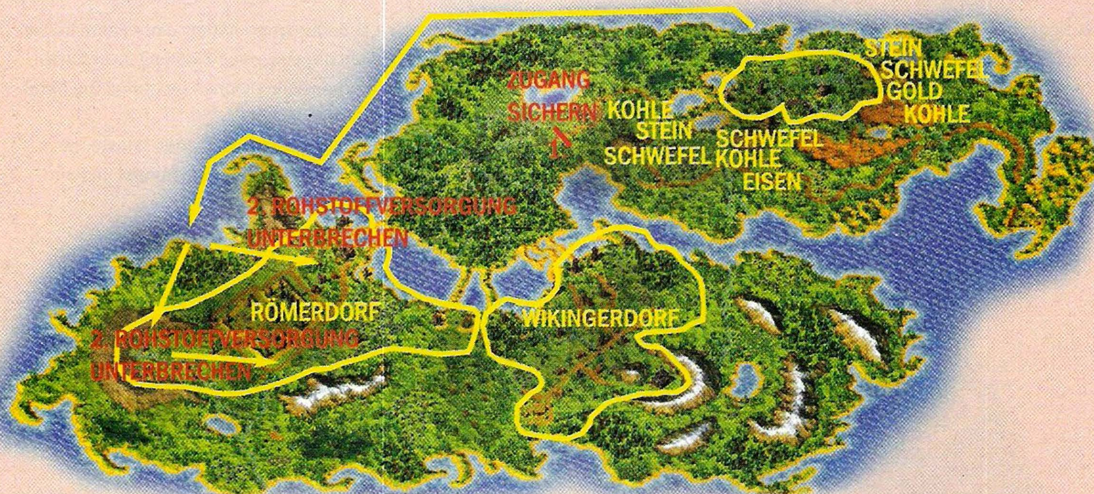
1. Erweitern Sie Ihre Landesgrenzen bis in den westlichen Bereich, wo Sie Goldbarren finden, die Sie zum Bau eines großen Tempels benötigen.



2. Nachdem Sie einen großen Tempel errichtet haben, schicken Sie den ersten Priester zu der Heiligen Stätte ins Wikinger-Dorf, um eine kleines Geschenk zu erhalten.

3. Zerstören Sie mit Ihren Gärtnern alle Farmen, um den Tempel zu zerstören und die Siedler zu befreien. Sorgen Sie für Begleitschutz, da viele Krieger beim Tempel auf Sie warten.

Das Dunkle Volk - Mission 6: **Alles, was glitzert**

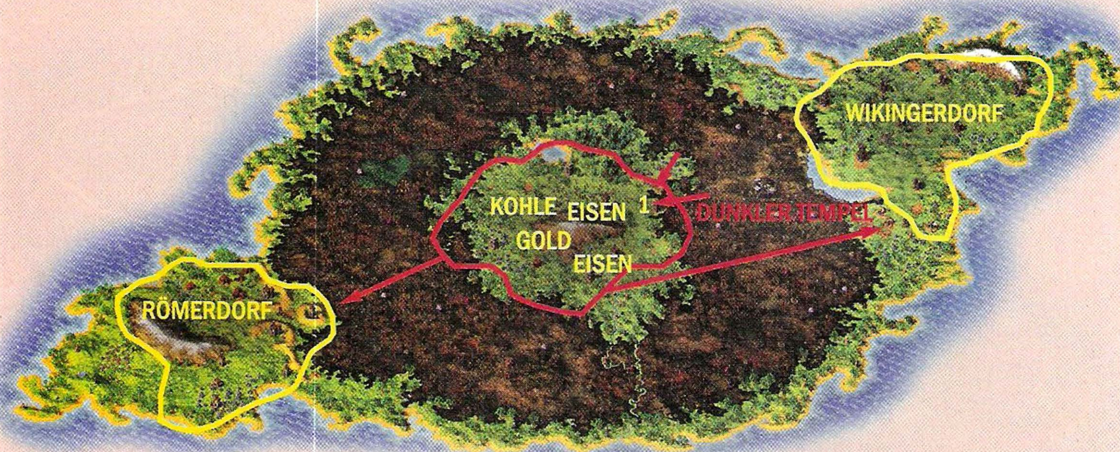


1. Sichern Sie den Zugang zu Ihrem Dorf mit einer Burg und ein bis zwei großen Wachtürmen, die voll besetzt sein sollten. Reißen Sie anschließend sämtliche alten Türme in Ihrem Dorf ab, um den Gegnern keinen Angriffspunkt zu bieten.

2. Unterbrechen Sie so schnell wie möglich mit kleinen, immer wiederkehrenden Nadelstichen die Rohstoffversorgung des Gegners. Nehmen Sie dabei zuerst die Römer von hinten aufs Korn, da sich in diesem Bereich nur kleine Wachtürme befinden (anders als bei den Wikingern, die große Wachtürme und eine Burg zur Rohstoffsicherung haben).

3. Schlagen Sie zuerst die Römer in die Flucht, wobei Sie stets über den Seeweg (wie bei der Unterbrechung der Rohstoffversorgung) angreifen sollten, da die schmalen Flussübergänge massiv gesichert sind.

Das Dunkle Volk – Mission 7: **Freunde in der Not**



1. Um den Angriff der Dunklen Krieger gleich zu Beginn der Mission einigermaßen zu überstehen, sollten Sie Ihre Soldaten um die Wachtürme postieren. So wird es Ihnen gelingen, mindestens zwei Türme zu erhalten.

2. Errichten Sie im Bereich vom Punkt 1 der Karte einen weiteren großen Wachturm, da hier der Gegner immer wieder versuchen wird, Sie zu attackieren und Ihr Land in eine schwarze Wüste zu verwandeln.

3. Graben Sie entlang der Pfeilmarkierungen mit reichlich Gärtnern jeweils einen Korridor zu den Römern und zu den Wikingern. Um Ihr Gebiet zu sichern, bauen Sie Wachtürme bis an die jeweiligen Landesgrenzen.

Das Dunkle Volk – Mission 8: **Die Suche beginnt**

1. Konzentrieren Sie sich beim Ausbau Ihrer Siedlung auf den nordwestlichen Bereich Ihres Startgebietes, da Sie keine Zeit zu verlieren haben. Der Berg gibt alles her (Kohle, Eisen und Stein), was Sie benötigen. Die Rohstoffe finden Sie übrigens auch an den anderen Stellen auf der Insel.

2. Produzieren Sie mithilfe einer Eselzucht und einer Fahrzeugmanufaktur einen Gründerkarren. Beladen Sie ihn und verschiffen Sie den Gründerkarren mittels einer Fähre in das nordöstliche Zielgebiet, um eine neue Siedlung zu errichten, in der Sie auch Gold produzieren können (Achtung! Die Maya-Schiffe sind Ihnen feindlich gesinnt).

3. Bauen Sie einen großen Tempel, um einen Priester zu erhalten, und anschließend einen kleinen Tempel und ein Weingut, um Manapunkte zu sammeln.



4. Lassen Sie den Priester mittels seiner gewonnenen Zauberkraft den Schnee an einer beliebigen Stelle des Bergmassives schmelzen und überqueren Sie an ebendieser Stelle den Berg, um zum Zielpunkt zu gelangen.

Stupid Invaders

Hinweise

Im Gegensatz zu anderen Adventures können Sie bei **Stupid Invaders** durchaus folgenschwere Fehler begehen – kurz gesagt: Ihre Figur kann und wird des Öfteren ableben. Um Sie rechtzeitig zu warnen, haben wir einen Totenkopf neben jede Passage gestellt, in der diese Gefahr droht. Wenn Sie das Symbol sehen, speichern Sie den Spielstand. Auch wenn es leicht makaber ist, sollten Sie sich die durchaus amüsanten Varianten des Ablebens nicht entgehen lassen. Der Name ist schließlich Programm – allzu smart sind die fünf Charaktere nun wirklich nicht. Einige Textpassagen sind verkehrt herum gedruckt – das ist kein Druckfehler, sondern durchaus Absicht. Damit Sie sich nicht den ganzen Rätselspaß verderben, stehen die expliziten Lösungen auf dem Kopf.

Flucht von der Erde

Ich bin im Klo gefangen! Was nun?

Schauen Sie sich um. Es gibt hier einige Gegenstände, die Sie an sich nehmen können. Bolok steht vor der Tür – vielleicht sollten Sie einen anderen Weg finden. Irgendwie müssen Sie zum Fenster hochkommen.

Kombinieren Sie das Gorgious-Toilettenpapier mit der Saugglocke. Benutzen Sie Ihre neue „Wurfleine" mit dem Fenster – voilà.

Wie kann ich den Weihnachtsmann retten?

Also, eins steht mal fest: Den Weihnachtsmann gibt es nicht. Also kann man ihn auch nicht retten. Tipp: „Wenn der Abfluss mal verstopft ist ..."

Benutzen Sie den Rohrfreipuster (aus der Toilette) mit dem Schornstein: Problem gelöst!

Ich komme nicht aus der Gruft raus!

Also bitte! So schwer ist das nun wirklich nicht. Es gibt kaum ein Problem, das sich mit Schwefelsäure nicht lösen lässt.

Mit dem Huf den Sarg aufbrechen. Trichter in den Mund vom Zombie stecken und Schwefelsäure rein. Jetzt haben Sie den Schlüssel für das Vorhängeschloss.

Wie komme ich aus dem Keller raus?

Öffnen Sie nicht die Tür – wenigstens nicht, ohne vorher zu speichern. Sie haben hier nur zwei Dinge: einen Lichtschalter und eine riesige Mausefalle. Früher oder später kommt Bolok durch die Tür am Ende der Treppe!

Legen Sie die Falle ans untere Ende der Treppe und schalten Sie das Licht aus.

Im Haus

Das Haus hat neben dem Keller, aus dem Sie soeben gekommen sind, drei Etagen: Erdgeschoss, erster Stock und Dachboden (samt Dach). Schauen Sie sich um und nehmen Sie alles mit, was nicht niet- und nagelfest ist. Meiden Sie den Raumschiffraum (mit dem Loch in der Tür – Dachboden) – dort wartet Bolok auf Sie.

Ich habe das Haus abgesucht. Und jetzt? Ich komme nicht weiter!

Untersuchen Sie mal den hinteren Raum des Dachbodens (dunkler Raum) genauer. Am Fenster ist ein Loch. Da muss was rein! Na? Immer noch nicht gefunden? Dann schauen Sie sich die ganz dunkle Ecke mal genauer an!

In der dunklen Ecke gibt es einen Trittschalter, der eine Lampe anmacht. Jetzt die Kiste benutzen, draufsteigen und die Kurbel vom Regal nehmen.

Da sitzt ein gehässiger Storch auf dem Schornstein!

Genau! Der sitzt auf dem geheimen Eingang zum Raumschiffraum. Leider lässt sich der gefiederte Widerling nicht so einfach von seinem Platz vertreiben. Sie sollten einige Gegenstände gefunden haben, mit denen Sie dem Vieh im wahrsten Sinne des Wortes Dampf unterm Hintern machen können.

Legen Sie die Rakete (Garage – Erdgeschoss) in den Kamin im Kaminzimmer (Erdgeschoss). Das nötige Feuerzeug finden Sie in einer Schublade in der Küche.

Hurra! Ich bin im Raumschiffraum!

Halt! Stopp! Nicht zu früh freuen! Da steckt jemand im Schrank! Sie brauchen etwas sehr Dehnbares. Waren Sie in Candys Zimmer? Haben Sie im Kleiderschrank gesucht?

Benutzen Sie die Unterhose (unglückliche Übersetzung – es handelt sich um eine Strumpfhose) mit dem Schrank. Gehen Sie in den Garten (Zugang über die Küche im Erdgeschoss) und binden Sie das Ende der „Leine" an den Rasenmäher. Rasenmäher marsch und schon ist der Bösewicht vorübergehend lahm gelegt.

Wie enteise ich meine Freunde?

Hier helfen wieder nur die Utensilien von Candy weiter. In ihrem Zimmer gibt es eine abgeschlossene Schublade. Suchen Sie im Badezimmer nach dem dazugehörigen Schlüssel. Um genügend „Reichweite" zu haben, brauchen Sie eine Verlängerung!

In der Waschmaschine finden Sie einen Schlüssel, der Candys Schublade öffnet und Ihnen einen Föhn beschert. Jetzt benötigen Sie nur noch das Verlängerungskabel aus dem Fernsehraum.

Auf der Suche nach Kuh-Dung

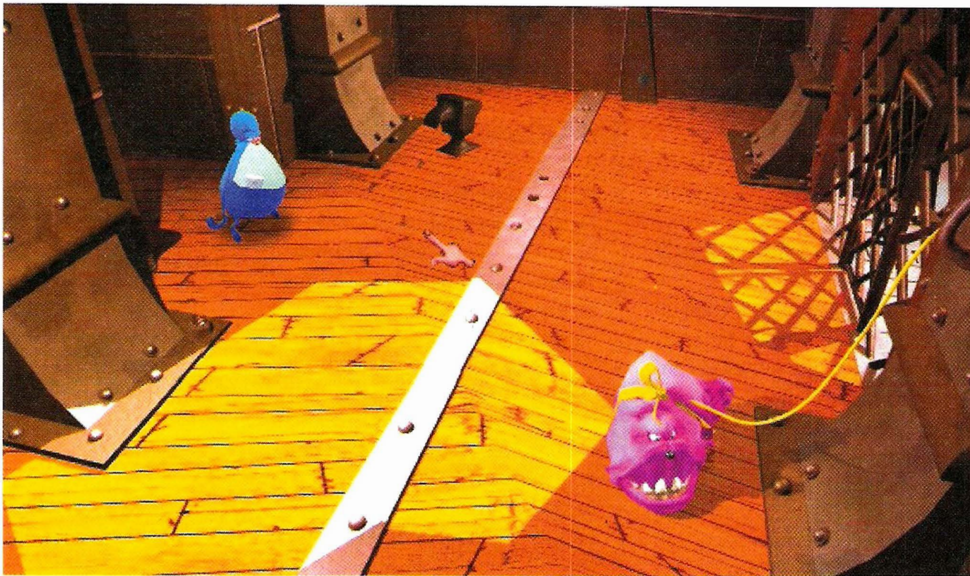
In der Rolle von Gorgious und Candy müssen Sie Kuhmist für das Raumschiff besorgen. Auch wenn Sie direkt neben einer riesigen Dung-Fabrik landen, heißt das nicht, dass Ihre Aufgabe leicht wird.

Da ist ein Kanaldeckel – wie kann ich ihn öffnen?

Geduld! Haben Sie sich die Baby-Hühner mal genauer angeschaut? Gut, dann wissen Sie ja nun, dass die Viecher sehr allergisch auf direkte Ansprache reagieren. Wenn Sie den Screen mit dem Kanaldeckel wieder verlassen, erscheint „Huhnzilla". Was bei Babys funktioniert, geht auch mit Riesenhühnern.

Sprechen Sie einfach Huhnzilla an – der Weg ist frei und obendrein erscheint Candy.

S



OBACHT GEBEN, LÄNGER LEBEN
Dieser pinke Köter ist brandgefährlich. Er verschlingt einfach alles, was Sie ihm vorwerfen. Damit Sie passieren können, müssen Sie das richtige „Futter“ finden.

Sie übernehmen kurz die Kontrolle über Candy. Es gibt nur einen Weg und die Ärmste landet im Liebesnest bei Nelson. Während Candy sich nun sehr zweifelhaften Freuden hingibt, muss Gorgious die Lage klären.

Wie komme ich an den Dung-Hammer?

Im Büro finden Sie jede Menge Dung-Skulpturen. Uns interessiert jedoch nur der Hammer auf der kleinen Bühne. Vorsicht: Sein Besitzer hat das „Kunstwerk“ nicht unbewacht gelassen. Sie brauchen dringend eine Panzerung!

Und wie um alles in der Welt komme ich an eine Panzerung?

Im Vorraum steht ein großer Topf. Er ist leider zu schwer für den kleinen Gorgious. Machen Sie ihn leichter und sich dabei schwerer.

Mit der Kelle wenigstens zwei Mal Suppe aus dem Topf schöpfen – Gorgious scheint's zu schmecken. Jetzt können Sie den Topf nehmen und beim Hammer als Schutz gegen die Selbstschussanlagen benutzen. Am besten das gute Stück gleich mal an der nervigen Henne ausprobieren!

Ich bin bei einem Schweißer! Wie komme ich an die Gasflasche?

Höflich fragen bringt hier nichts. Wenn Sie das Objekt der Begierde einfach so an sich nehmen, handeln Sie sich ganz schnell eine neue Frisur ein – unangenehm! Versuchen Sie es stattdessen lieber mit der altbewährten Methode, an etwas heranzukommen: rohe Gewalt.

Ziehen Sie dem Schweißer mit dem Dung-Hammer eins über die Kübel!

Was hat es mit dem rosa Hund auf sich? Und wie komme ich an dem Mistvieh vorbei?

Testen Sie zunächst einmal mit der Holzbohle und dem Amboss die Aggressivität des Tieres aus. Aus diesem Experiment lassen sich zwei Erkenntnisse ableiten: 1) Das Tier frisst alles, was man ihm vorwirft. 2) Solange der rosa Fleischklops da sitzt, kommen Sie nicht lebend an ihm vorbei. Sorgen Sie dafür, dass er „in die Luft geht“.

Werfen Sie dem Köter die Gasflasche zum Fraß vor!

Ich bin im Abstellraum. Was soll ich hier?

Der Hund war schließlich nicht umsonst da. Schnappen Sie sich das Skateboard. Schließlich weiß man nie, wofür man so was mal braucht. Im hinteren Teil des Raumes müssen Sie auf die Kisten steigen. Leider ist Gorgious dafür zu klein. Sie brauchen eine Art Treppe.

Stellen Sie die Hundehütte vor der Kiste ab – jetzt kommen Sie an die Winde.

Okay – ich habe alles, nur keinen Kuhmist!

Ohne Kuh kein Mist. Plaudern Sie ein wenig mit den Kühen an der Außenwand des Silos. Eine sollte anders als der Rest sein. Sie suchen nach einer Möglichkeit, eine der Kühe aus dem Silo zu zerren.

Eine Kuh trägt einen Nasenring. Mit der Winde können Sie das Tier aus seinem Loch ziehen.

Toll – jetzt steht hier eine Kuh rum und ich kann sie nicht bewegen!

Haben Sie schon mal Möbelpackern beim Transport eines Klaviers zugeschaut? Genauso machen Sie's auch!

Stellen Sie die Kuh auf das Skateboard! Schieben Sie das Tier in den nahen Fahrstuhl und bringen Sie es mit dem Kran nach unten.

Ich bin immer noch beim perversen Nelson gefangen!

Sehen Sie sich um! Nelson schläft. Im Badezimmer sollten Sie zwei nützliche Gegenstände finden. Außerdem gibt es bei Nelson auch noch eine Bar – dort sammeln Sie den aufblasbaren Sessel ein. Sie dürfen keinen Lärm machen, wenn Sie das Appartement verlassen!

Benutzen Sie das Massageöl aus dem Badezimmer mit der Tür – jetzt können Sie diese geräuschlos öffnen.

Ich finde keinen Ausgang! Wo geht's hier weiter?

Von Nelsons Appartement geht es nach links und im nächsten Screen nach vorne. Hier gibt es einen Teil des Bodens, der anders aussieht. Stellen Sie den Sessel dort ab und machen Sie sich's gemütlich.

Mit der Rasierklinge aus Nelsons Badezimmer (Schublade) kommt Candy so richtig in Fahrt!

Ich bin an einem ekelhaft grünen Aquarium!

Hier sollten Sie zunächst den Staubsaugerschlauch an sich nehmen. Gehen Sie dann weiter in die Küche. Den schwer beschäftigten Sushi-Koch sollten Sie lieber nicht ansprechen. Da sich Candy weigert, ohne ihren Bikini in das Aquarium zu hüpfen, nehmen Sie den Tauchanzug. Unter Wasser kommen Sie zum gelben U-Boot. Bitte denken Sie daran: Candy weiß vielleicht, wie man Raumschiffe repariert, kennt sich aber nicht mit U-Booten aus.

Lassen Sie die Finger von den Hebeln und schnappen sich stattdessen lieber den Kugelfisch. Legen Sie diesen zu den anderen Fischen beim Koch! Sammeln Sie noch schnell den Eimer neben dem Kühlschrank ein. Im Fahrstuhl auf die „2" drücken.

Der eiserne Vorhang ist nicht weit genug auf.

Also bitte! Gehen Sie halt einfach weiter – ist ja nicht so, als gäbe es hier unendlich viele Wege. Kennen Sie **Krieg der Sterne?** Drücken Sie mal auf den roten Knopf im nächsten Raum. Ausnahmsweise sterben Sie hier nicht.

Nehmen Sie im nächsten Raum unbedingt das Chili mit.

Ich habe Gorgious wieder gefunden! Wie komme ich nun an Kuh-Dung?

Sie brauchen den Traktor, warmes Chili und eine Möglichkeit, um das wertvolle Gut aufzufangen. Mit dem Mechaniker am Traktor verfahren Sie in gewohnter Manier: brutal (Knopf drücken!). In der Küche steht ein Gasherd, den Sie flottmachen müssen. Nach dem geeigneten Behältnis sollten Sie auch in der Küche suchen.

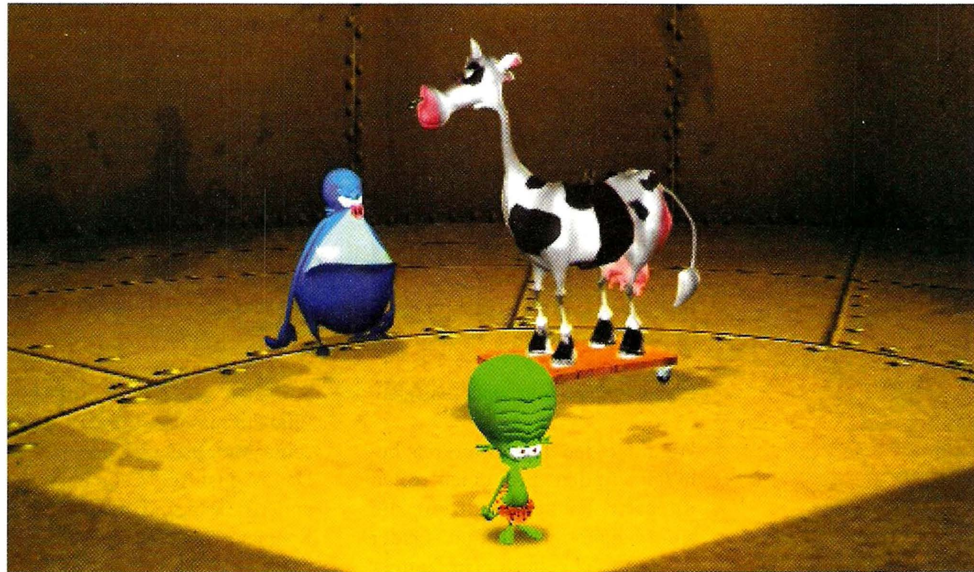
Schrank in der Küche öffnen, Staubsaugerschlauch benutzen, Gaszylinder aufdrehen und Chili erwärmen. Neben dem Kühlschrank steht ein Eimer. Jetzt kann die Kuh – na Sie wissen schon ...

Area 52

Leider sind alle fünf Charaktere nunmehr in der Gewalt des bösen Doktor Sakarin. Sie müssen für die Rettung sorgen. Innerhalb des Kapitels spielen Sie nochmals alle Figuren.

Was stelle ich im Knast an?

Sie können Ihren Freunden hier nicht helfen. Verlassen Sie den Zellblock und gehen Sie die Brücken entlang bis zum Fahrstuhl. Sie kommen nur in der ersten Etage weiter. Gehen Sie als Erstes in den Gasraum links. Dort nehmen Sie die leere (grüne) Flasche. Die andere Tür führt Sie in den Sektionssaal (nicht nach unten gehen!). Sie erinnern sich, dass die Wissenschaftler ausnahmslos bierernst sind. Unternehmen Sie etwas dagegen!



Füllen Sie die Flasche mit Lachgas (rechts). Die Flasche jetzt im anderen Raum ganz links benutzen.

Wie geht es jetzt weiter?

Haben Sie Igor durchsucht? Sie sollten zwei neue Gegenstände haben. Jetzt denken Sie mal scharf nach, wo diese zum Einsatz kommen könnten. Sind Sie schon in Etage 3 gewesen?

Benutzen Sie Igor's Fuß mit dem Fußabtaster.

Wie komme ich aus der Zelle?

Vielleicht verstehen Sie die Fliege nicht – Candy scheint jedoch der Fliegensprache mächtig zu sein. Plaudern Sie ein wenig. Sie gelangen zum Haus eines Roboters. Suchen Sie nach einer geeigneten Verkleidung!

Sprechen Sie so lange mit der Fliege, bis diese Sie mitnimmt. Benutzen Sie den weiblichen Roboter rechts von der Hütte.

Ich stecke fest!

Säure tut selbst Aliens nicht gut – also Finger weg. Suchen Sie lieber in den sterblichen Überresten nach nützlichen Gegenständen. Sie sollten drei Dinge finden – ein „Behältnis" und die Zutaten für eine Art Wurfanker.

Kombinieren Sie die Gedärme mit dem Knochen. Den Schädel mit der Säure benutzen. Jetzt können Sie Ihren Wurfanker benutzen, um in das Rohr zu kommen. Die Säure benötigen Sie für das Stahlgitter.

Wie komme ich aus dem Kühlraum raus?

Steigen Sie nach oben. Sie müssen irgendwie das große Tor öffnen. Der Fleischerhaken hat damit nur indirekt zu tun. Sie können mit ihm das Gasrohr aufschlagen. Jetzt fehlt nur noch der zündende Funke.

Schlagen Sie mit dem Fleischerhaken gegen das große Tor – der Funke löst eine gewaltige Explosion aus.

Mir wird der Weg von Möbeln versperrt.

Besorgen Sie sich zunächst die Axt. Da die großen Möbel keine Angst vor Ihnen haben, müssen Sie auf gute, alte Mafia-Art dem Schwächsten drohen.

Bedrohen Sie den Hocker mit der Axt. Dann ist der Weg frei.

Die Fliege versperrt mir den Weg!

Das liegt daran, dass Sie Ihren Flug noch nicht bezahlt haben. Suchen Sie mal bei Ihrem letzten Liebhaber. Der versteckt sein Geld auf altbewährte Art und Weise. Zum Dank für die großzügige Bezahlung nimmt Sie die Fliege noch ein Stückchen mit.

Das Geld liegt unter dem Couchkissen.

Was hat es mit den Teleportern auf sich?

Jede Kammer hat eine Nummer. Wenn Sie bei Kammer 1 anfangen, können Sie schnell das System hin-

FEINE LADY
Endlich haben Sie eine Kuh. Ohne weiteres kommen Sie aber nicht an die Sch ... Sie brauchen erst eine Büchse warmes Chili und ein geeignetes Behältnis.

S

ter der Sache erkennen. Kammer 1 bringt Sie zu Kammer 2. Wenn Sie erneut Kammer 2 benutzen, kommen Sie nicht vom Fleck. Tipp: Rechnen, 1. Klasse.

Die nächste Kammernummer ist immer die Summe der beiden vorherigen. 1 bringt Sie zu 2, weiter geht's in Kammer 3 (1+2=3). Diese bringt Sie in Kammer 5 (3+5=8 also weiter in Kammer 8). Schließlich landen Sie in Kammer 21.

Ich bin in einer Kommandozentrale.

Wenn Sie den Teleporterkreis betreten, finden Sie einen roten Knopf (Fußpedal benutzen), der eine geheime Tür öffnet. Leider schließt sich diese Tür immer dann, wenn Sie gerade davor stehen. Tipp: Suchen Sie etwas Schweres, um den Schalter unten zu halten. Sie haben noch einen unbenutzten Gegenstand im Inventar.

Sie müssen in den Knast zurückkehren und dort mit der Karte von Igor den Backstein-Alien befreien. Diesen legen Sie dann auf den Schalter.

In dem Geheimraum ist ein Spiel mit vier Lampen. Was ist das?

Also bitte. Haben Sie nie was vom legendären SENSO gehört? Das ist ein Spiel für Kinder. Na? Drauf gekommen? Prima.

Einfach die Sequenzen nachspielen.

Ich bin in einem Riesen-Bad.

Die Dusche hilft Ihnen nicht weiter. Das Stichwort lautet: Toilettentieftaucher. Sie gelangen in ein riesiges Labyrinth – im Schnitt werden Sie 10 bis 15 Minuten damit beschäftigt sein, den „Ausgang“ zu finden. Sorry, es gibt kein System. Sie müssen schon selber suchen. Irgendwann treffen Sie dann auf eine Schnecke, die Sie zum Ausgang bringt. Dort fressen Sie ein Alien.

Wie komme ich an dem Ventilator vorbei?

Sprechen Sie mit dem Roboter. Eine Fußmassage bringt ihn dazu, seine Metallschuhe auszuziehen. Der Weg ist frei. Wenn Sie auf der anderen Seite sind, müssen Sie den Roboter wieder aus dem Ventilator befreien.

Ich steh in der Wüste!

Verlassen Sie das Bild nach rechts. Gehen Sie zum großen Berg und benutzen dort das Sprechrohr.

Ich sitze in einem Toaster fest!

Gehen Sie schnell nach unten und benutzen die Feder. Per Teleporter geht's dann in einen großen Raum voller Zahnräder. Hier sei nur gesagt: Gehen Sie nach oben und lösen Sie die Blockade.

Sie müssen etliche Leitern und Fahrstühle nehmen, nur um eine Ratte zu befreien. Gehen Sie anschließend wieder nach unten und drücken den grünen Knopf. Verlassen Sie dann den Raum.

Sie spielen kurz Stereo. Verlassen Sie den Raum nach links.

Der Berg ist auf. Und nun?

Die Wüste ist neun mal neun Felder groß und im Osten durch einen Zaun abgegrenzt. Wenn Sie die Einöde in einer anderen Richtung verlassen, sterben Sie. Sie müssen zwei Gegenstände finden und zum Berg zurückkehren.

Verlassen Sie den Screen nach unten und dann nach rechts. Totenkopf: 2 Süd, 1 Ost. Von der Wippe zum Schlauch: Bild nach links verlassen und dann 5 West, 2 Nord. Vom Schlauch zur anderen Seite des Bergs: 6 Ost, 1 Nord, 1 West.

Wie komme ich nach unten?

Bungee! Leider ist das „Seil“ ein wenig zu lang. Sie müssen es kürzen.

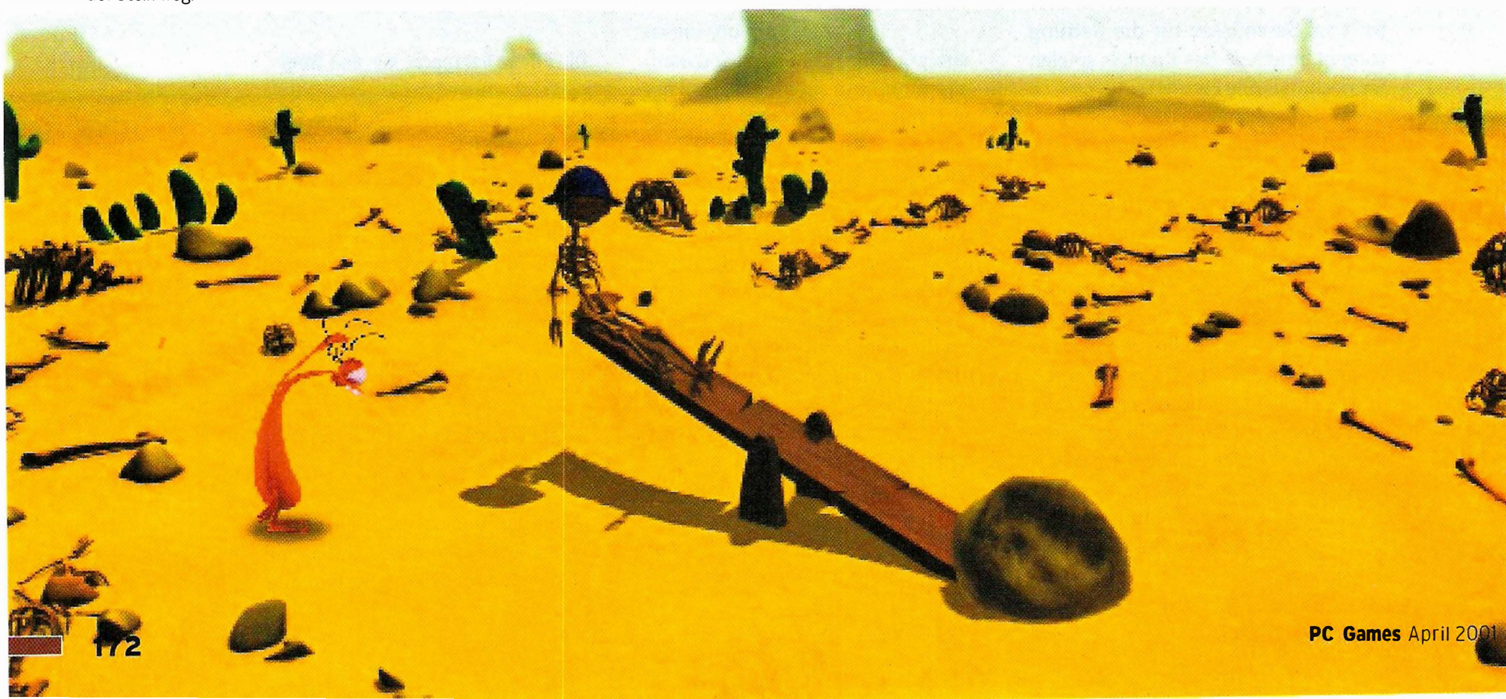
Totenkopf mit Schlauch benutzen, um das überflüssige Ende abzuschneiden. Unten angekommen, befreien Sie Ihre Freunde.

Was mache ich jetzt? Meine Freunde werden bedroht!

Versuchen Sie, die Rakete startklar zu machen. Sie haben keinen Sprit.

Verlassen Sie die Rakete auf keinen Fall durch die Eingangstür. Gehen Sie ganz nach unten und benutzen den Fahrstuhl. Zurück kommen Sie mit einem Fass Sprit, das Sie in die Rakete pumpen. Dann zurück in die Rakete, im Maschinenraum das Rad drehen, noch eine Etage nach oben und den Schalter ziehen. Jetzt ganz nach oben und „Ignition“.

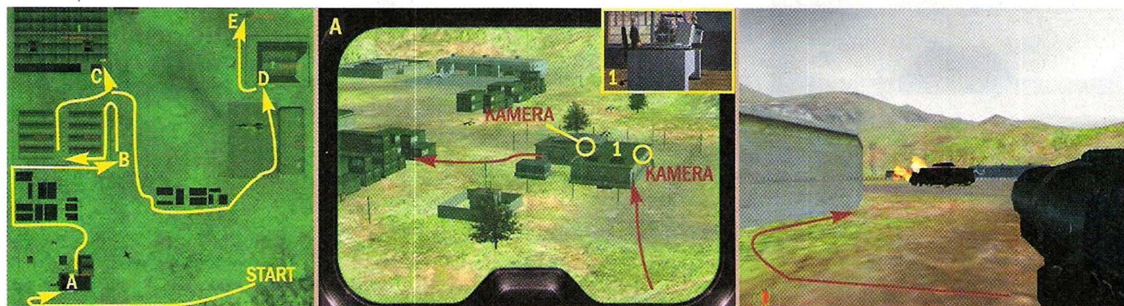
FLORIAN WEIDHASE



WÜSTENSPIELPLATZ Mitten in der Wüste von Area 52 finden Sie die Überreste eines Kindes. Der Schädel wird Ihnen noch das Leben retten. Dafür muss zunächst der Stein weg.

Project: **I.G.I.**

Aufgrund der großen Lesernachfrage liefern wir in dieser Ausgabe Lösungsvorschläge für die verbleibenden Missionen des knallharten Taktik-Shooters. Vorsicht und geduldiges Analysieren führen zum Erfolg.



PANZERKNACKER
Für den Fall eines Alarms sind Sie mit der Panzerabwehrwaffe bestens versorgt. Schleichen Sie an der Mauer entlang – dort haben Sie die beste Deckung.

Mission 6 – **Hole Priboi raus**

Zusatzinfos: Die meisten Gegner in dieser Mission halten sich in schwer einsehbaren Bereichen oder Gebäuden auf. Patrouillen gibt es nur wenige. Sie müssen daher oft blitzschnell reagieren, wenn Sie die Gegner zu Gesicht bekommen.

Phase A: Betreten Sie die Basis von südwestlicher Seite. Im Bürogebäude (1) sind mehrere Wachen postiert – also Vorsicht! Vergessen Sie nicht, die LAW-Waffe mitzunehmen. Schleichen Sie dann zu den Containern und weiter an der Mauer entlang. Sollte dabei Alarm ausgelöst werden, bekommen Sie es mit einem Panzerfahrzeug zu tun.

Phase B: Laufen Sie in den Unterstand und setzen Sie dort die Patrouille außer Gefecht. Werden Sie von der Wache bemerkt, versucht diese, den Alarmknopf an der Wand zu erreichen. Handeln Sie also schnell!

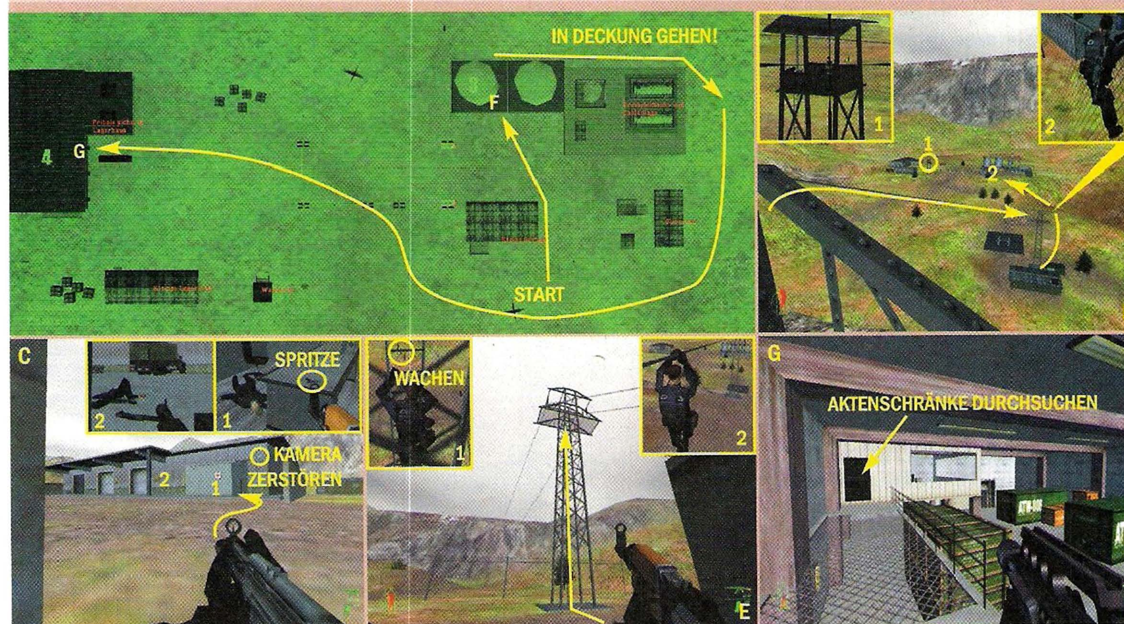
Phase C: Dringen Sie durch den kleinen Nebenraum (1) in die Halle ein. Sie finden dort ein Terminal, Munition und eine Spritze. In der Haupthalle (2) ist ein Schießstand, in dem Sie es mit fünf Terroristen aufnehmen müssen.

Phase D: Achten Sie auf dem Weg zum Generatorgebäude auf die Wachen beim Hangar. Benutzen Sie am besten das Scharfschützengewehr. Zerstören Sie am Generatorgebäude die Kamera und schalten Sie den Generator ab.

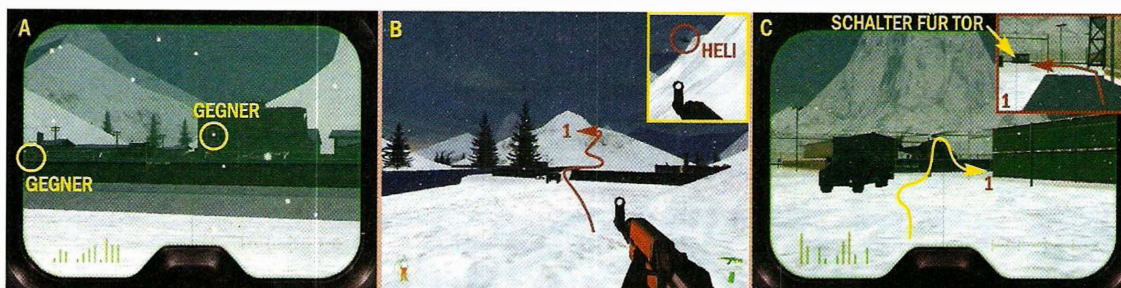
Phase E: Klettern Sie schnell auf den Hochspannungsmast. Beim Hochsteigen laufen drei Wachen aus der Kaserne (1), die Sie am schnellsten mit dem Minimi-MG ausschalten. Rutschen Sie sofort danach an dem Hochspannungsseil entlang (2), bevor weitere Wachen auftauchen.

Phase F: Sobald Sie den nächsten Mast erreichen, erledigen Sie die dort postierte Wache. Mit dem Dragunov-Gewehr können Sie bequem die Turmwache (1) aufs Korn nehmen. Laufen Sie dann geradewegs auf den Zaun des Treibstofflagers zu und klettern Sie rüber (2). Wenn Sie die beiden Sprengsätze angebracht haben, müssen Sie schleunigst Deckung außerhalb des Lagers suchen.

Phase G: Betreten Sie mit aller Vorsicht das Lagerhaus. Hier sind viele Terroristen stationiert. Durchsuchen Sie die Aktenschränke, die sich im unteren und oberen Büro befinden.



P



Mission 7 - Grenzübergang

Zusatzinfos: Sie müssen in dieser Mission ohne den hilfreichen Navigations-Computer auskommen. Darum ist es um so wichtiger, dass Sie Ihr Umfeld ausgiebig und geduldig mit dem Fernglas beobachten, um die Standorte der Gegner herauszufinden.

Phase A: Schalten Sie die Wache am Helikopter aus, schnappen Sie sich das Gewehr und gehen Sie bei den Mauern links der Straße in Deckung, bis der Panzer vorbeigefahren ist. Spähen Sie die Häuser in Ruhe mit dem Fernglas aus. An den Fenstern sind etliche Schützen postiert, die Sie mit dem Dragunov-Gewehr bequem beseitigen können.

Phase B: Hinter der ersten Siedlung müssen Sie sich vor einem Hubschrauber in Deckung bringen. Halten Sie sich bei dem Jeep rechts und verstecken Sie sich in den Hügeln, bis der Helikopter wieder verschwindet. Versuchen Sie, immer den Berg zwischen sich und dem Hubschrauber zu halten – so werden Sie nicht entdeckt.

Phase C: Am Grenzposten können Sie nur auf der Rückseite der Basis in der Nähe des LKWs über den Zaun klettern. Nehmen Sie sich vor den Wachen und Kameras in Acht. Das Tor lässt sich in dem kleinen Kontrollpunkt per Schalterdruck öffnen.

Mission 8 - Bergung

Zusatzinfos: Wie schon in der Mission zuvor müssen Sie ohne Ihren Navigations-Computer auskommen. Kümmern Sie sich in der Startbasis nur um das Sicherheitsgebäude. Den Basisteil mit den Kasernen können Sie bis auf eine Wache ignorieren.

Phase A: Schalten Sie mit dem Dragunov-Gewehr zunächst die Turmwache auf dem linken Berg oberhalb der Basis aus. Danach sind die vier Kameras dran, die den Hof überwachen. Sie müssen dabei darauf achten, dass Sie immer auf diejenige Kamera schießen, die gerade nicht im Blickfeld einer anderen ist, sonst wird Alarm ausgelöst. Gehen Sie dabei nach der gezeigten Reihenfolge (1 bis 4) vor. Die Turmwache auf dem entfernten Berg erledigen Sie am besten vom Wasserturm der Basis aus.

Phase B: Dringen Sie in das Sicherheitsgebäude ein und fahren Sie mit dem Fahrstuhl nach oben. Im Büro befindet sich an der hinteren Wand links vom Fahrstuhl der Schalter für das Haupttor. Setzen Sie in dieser Etage auch alle Wachen im Gebäude außer Gefecht, damit Sie unbehelligt fliehen können. Im Keller befindet sich außer einer weiteren Wache nichts von Interesse. Verlassen Sie Ihr Gefängnis in Richtung des zweiten Wachturms (siehe Screenshot A).

Phase C: Klettern Sie auf den Wachturm und schalten Sie von dort alle Wachen bis auf die im Munitionslager (4) aus (beim Eliminieren dieses Gegners wird Alarm ausgelöst). Zugang in die Basis erhalten Sie über die kleine Leiter an der Rückseite der Maschinenhalle (1). Schleichen Sie sich dann zum Terminal für die Kameras (2). Dort ist auch ein Erste-Hilfe-Raum zu finden. Aktivieren Sie dann auch gleich den Generator (3), da Sie schon in dessen Nähe sind. Dringen Sie dann durch den Hintereingang des Munitionslagers in die Halle (4) ein, um sich Ihre Ausrüstung wieder zu holen.

Phase D: Pirschen Sie sich vorsichtig an das SAM-Fahrzeug heran. Den Panzer rechts davon können Sie ignorieren. Wenn Sie im Besitz der LAW-Waffe sind, können Sie ihn auch einfach wegblasen. Schalten Sie die Wachen in der Station und auf dem Turm mit dem Dragunov-Gewehr aus. Der Rest ist problemlos zu erledigen. Der Landeplatz des Helikopters ist etwas von der Station entfernt. Mission abgeschlossen.



AUFGEPASST Springen Sie nicht einfach aus dem LKW heraus, da Sie sofort unter Beschuss genommen werden.

Mission 9 – Raketenbahnhof

Zusatzinfos: In dieser Mission kommt es unweigerlich zum Alarm, wenn Sie die einzige Kamera am Tor vor dem Zielbahnhof zerstören. Sollte der Alarm losgehen, haben Sie nur noch wenige Sekunden, bevor die Mission gescheitert ist.

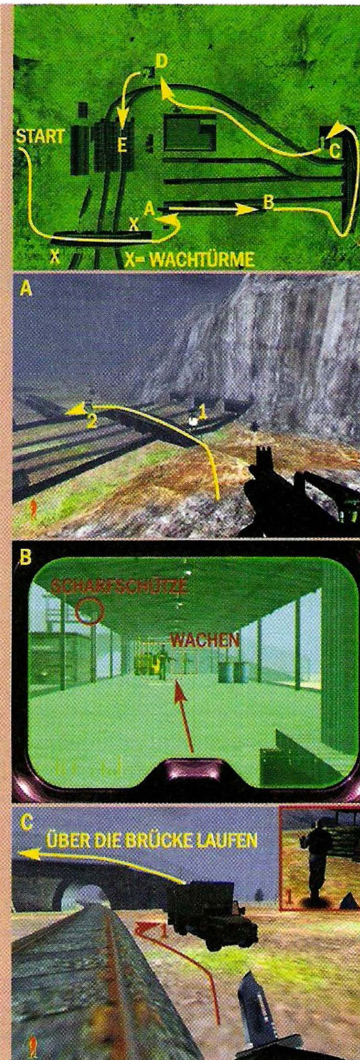
Phase A: Zerstören Sie mit dem Granatwerfer von der Anhöhe aus den ersten Turm (1). Wenn Sie das Ende der Brücke erreichen, verfahren Sie mit dem zweiten Turm (2) genauso. Achtung: Die patrouillierende Wache bei dem Kontrollhäuschen wird Sie bemerken. Setzen Sie diese außer Gefecht, bevor sie den Alarm auslöst.

Phase B: Bleiben Sie bei dem ersten Bahnsteig in Deckung und schalten Sie die patrouillierenden Wachen aus. Schleichen Sie sich bis zum Ende des Bahnsteigs und erledigen Sie dann schnell den Scharfschützen auf der kleinen Brücke und holen Sie sich dessen Gewehr.

Phase C: Schleichen Sie am Gleis entlang in Richtung freistehender LKW. Dahinter steht ein MG-Schütze, der sofort zu seinem Unterstand hinläuft, wenn er Sie entdeckt. Benutzen Sie das Kampfmesser, um ihn lautlos zu eliminieren. Laufen Sie dann über die Brücke und deaktivieren Sie unbedingt die Kameras mithilfe des Computers im Bürogebäude.

Phase D: Schleichen Sie sich schnell am Munitionslager vorbei und zum Gittertor hin. Die Wache in dem Turm schalten Sie am besten mit dem Dragunov-Gewehr aus. Sie sollten das Schloss am Tor geknackt haben, bevor die Kameras wieder aktiv sind und sich im Turm verstecken.

Phase E: Warten Sie, bis der Zug eingefahren ist (falls dies nicht schon geschehen ist) und beobachten Sie den Bahnsteig. Erledigen Sie die Wachen mit dem Scharfschützengewehr und eilen Sie zum Zug. Achtung: Unter Umständen kommen weitere Soldaten aus den Kasernen gestürmt. Im Inneren des Zuges müssen Sie noch einige Gegner beseitigen. Benutzen Sie dafür am besten das SPAS12-Schrotgewehr.



Mission 10 – Schütze Priboi

Phase A: Laufen Sie in Richtung Tor und warten Sie, bis Priboi die Wache erledigt hat. Dringen Sie in die Basis ein, springen Sie über die Mauer und schalten Sie schnell die beiden Wachen im Unterstand aus. Versuchen Sie, wenigstens eine weitere Wache auf der Rampe und vor allem den Soldaten in der Garage auszuschalten. damit Priboi den Unterstand wohlbehalten erreicht.

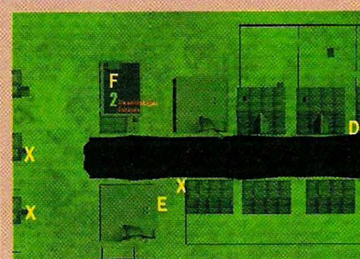
Phase B: Sobald die Patrouille vor dem Lagerschuppen nach rechts geht, müssen Sie schnell hinübereilen und sie eliminieren. Im Schuppen liegen die äußerst nützlichen Haftminen. Achtung, im Schuppen befindet sich noch ein weiterer Gegner!

Phase C: Ziehen Sie Ihr Kampfmesser und dringen Sie durch die Hintertür in das Bürogebäude ein. Sie können unbemerkt alle drei Wachen erledigen und danach in aller Ruhe das Tor öffnen und zum Dorf weitergehen.

Phase D: Bringen Sie schnell an den mit X markierten Stellen je eine Haftmine an der Hauswand an und gehen Sie bei Punkt D in Deckung. Blicken Sie in Richtung Haftminen – so können Sie eventuelle Überlebende der ersten Explosion mit dem Gewehr aus dem Weg räumen.

Phase E: Flitzen Sie zu dem mit E markierten Punkt auf der Übersichtskarte und erwarten Sie dort den gegnerischen LKW. Die Soldaten gruppieren sich dahinter – mit einem gezielten Schuss Ihres Granatwerfers sind Sie auch diese Bedrohung schnell los.

Phase F: Laufen Sie mit Priboi in den ersten Stock und gehen Sie gegenüber vom Eingang in Deckung. Fangen Sie dort alle Gegner ab. Wenn Sie noch eine Mine besitzen, können Sie diese im Erdgeschoss anbringen, nachdem Priboi sich in die nächste Etage begeben hat. Folgen Sie dann Priboi, schnappen Sie sich die LAW-Waffe und gehen Sie unter der Treppe in Deckung. Wenn die Luft rein ist, zerstören Sie den Panzer entweder von einem Fenster oder vom Dach aus. Behalten Sie den Treppenaufgang im Auge, bis der Heli eintrifft.



P



Mission 11 - **Adlernest I**

Phase A: Schleichen Sie sich unbemerkt zur Mauer hinunter. Erledigen Sie die Wache unten am Turm mit dem Messer, wenn sie sich gerade wieder wegbewegt. Schlagen Sie einen großen Bogen, um sich dem Zielgebäude von hinten zu nähern.

Phase B: Schalten Sie die Wachen im Erdgeschoss aus. Sammeln Sie Granaten und Schrotgewehr ein. Die oberen Soldaten können Sie mit einem Granatenwurf ausschalten. Klettern Sie aufs Dach und greifen Sie sich das Gewehr vom Kamin.

Phase C: Gleiten Sie am Seil zum Mast hinunter und schalten Sie die Wachen dort aus. Auch wen Sie dies schon bequemer vom Dach aus hätten tun können – sparen Sie sich die Dragunov-Munition unbedingt für die nächste Station auf.

Phase D: Benutzen Sie das Scharfschützengewehr, um die gezeigten Turmwachen (X) auszuschalten. Dringen Sie dann in die Basis ein und klettern Sie über den Zaun. Schalten Sie die Patrouillen und die Soldaten im Bunker aus und dringen Sie in das Munitionslager ein.

Phase E: Verlassen Sie das Munitionslager durch die Hintertür und spurten Sie zum Generatorraum. Es ist nicht weiter schlimm, wenn Sie dabei Alarm auslösen. Behalten Sie in diesem Fall die Kasernen im Auge und Ihr Sturmgewehr bereit. Verlassen Sie die Basis wieder durch das Munitionslager und begeben Sie sich ins Gelände zur Seilbahnstation (F).

Phase F: Erledigen Sie zuerst die Wache, die am Zaun patrouilliert. Vorsicht: Wenn Sie sich dem Tor nähern, werden in der Regel die Soldaten aus der Kaserne stürmen. Empfangen Sie die Gegner mit einer Salve aus Ihrem Sturmgewehr. In der Basis schleichen Sie sich am Schuppen entlang und dringen Sie in die Station ein, um in die Seilbahn einzusteigen.

Mission 12 - **Adlernest II**

Phase A: Schalten Sie die beiden Wachen bei der Seilbahn am besten mit einer schnellen Gewehrsalve aus und betreten Sie den Tunnel. Wenn Sie eine Tür aktivieren, gehen Sie sofort in die Hocke, um dahinter lauernde Gegner schnell ins Visier nehmen zu können. Der Zugang zum Fahrstuhl wird von zwei Soldaten bewacht, passen Sie also auf.

Phase B: Beseitigen Sie die Wache am Boden und begeben Sie sich in den Turm. Oben können Sie einer Patrouille in Ruhe auflauern (1). Benutzen Sie dann das Dragunov-Gewehr, um weitere Wachen auf den Mauern auszuschalten (2).

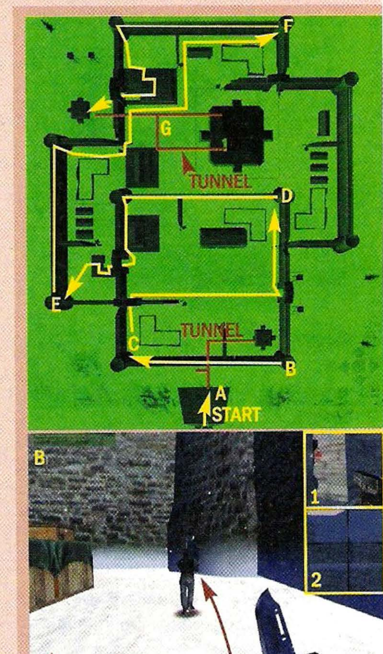
Phase C: Schleichen Sie sich, wie auf der Karte zu sehen, auf der Mauer entlang, um in den nächsten Turm (D) einzudringen.

Phase D: Schleichen Sie auf der Mauer bis zum Turm beim Sicherheitsgebäude hin. Klettern Sie dort runter und passieren Sie den Durchgang, der zum Bürogebäude führt. Begeben Sie sich unentdeckt in den nächsten Turm (E).

Phase E: Wieder auf der Mauer ist Ihr nächstes Ziel der Bereich um das Sicherheitsgebäude. Nutzen Sie das kurze Zeitfenster, um unbemerkt an den fünf Wachen (zwei im Sicherheitsgebäude, drei patrouillieren draußen) vorbeizuschleichen. Wenn Ihnen das zu mühsam erscheint, können Sie die Wachen auch nacheinander aus dem Weg räumen, bevor Sie den nächsten Turm (F) besteigen.

Phase F: Begeben Sie sich in das Munitionslager, in dem drei Gegner postiert sind. Die erste Wache steht gleich hinter der Eingangstür, die beiden anderen halten sich unten in der großen Halle auf.

Phase G: Fahren Sie mit dem Fahrstuhl runter. Der Ausstieg wird von zwei Soldaten bewacht. Betreten Sie nun den zweiten, bewachten Tunnelabschnitt und klettern Sie im Zielgebäude die Leiter hoch, um dort die Mission zu beenden.



Mission 13 – Nukleare Infiltration

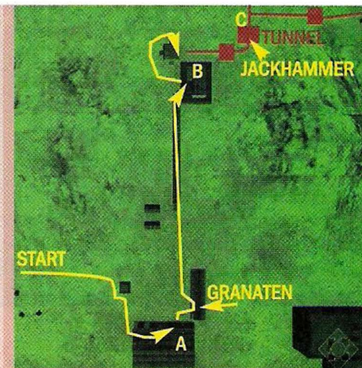
Zusatzinfos: Bei diesem Auftrag müssen Sie erneut zum Teil unterirdisch agieren. Für die Vielzahl der Gegner gegen Ende der Mission sollten Sie unbedingt noch Granaten für das M16, sowie Jackhammer- und Dragunov-Munition besitzen.

Phase A: Beobachten Sie den stark bewachen Eingangsbereich. Zerstören Sie die Kamera mit dem Scharfschützengewehr und warten Sie das kurze Zeitfenster ab, in dem Sie unbemerkt zum Wachturm (1) gelangen können. Schalten Sie die Wache auf dem Turm am besten aus, bevor Sie in die große Lagerhalle (2) rüberflitzen. Wenn Sie das Gebäude durch das offene Tor wieder verlassen, können Sie dort ohne großen Aufwand die patrouillierenden Soldaten aus dem Weg schaffen. Begeben Sie sich zum Wachlokal.

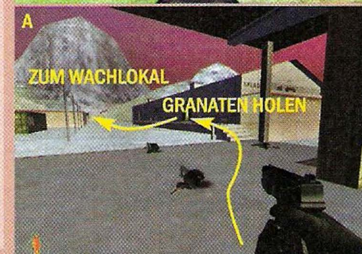
Phase B: Stürmen Sie das Wachlokal und nehmen Sie sich auf jeden Fall die Spritze auf dem Tisch (1) mit. Danach müssen Sie in den Bunker eindringen.

Phase C: Im Tunnel wimmelt es von Soldaten. Öffnen Sie immer kurz eine Tür, geben Sie einen Schuss ab und ziehen Sie sich wieder ein Stück zurück. Der Lärm lockt die Gegner an – achten Sie auf das Türgeräusch und empfangen Sie die Soldaten mit einer Gewehrsalve.

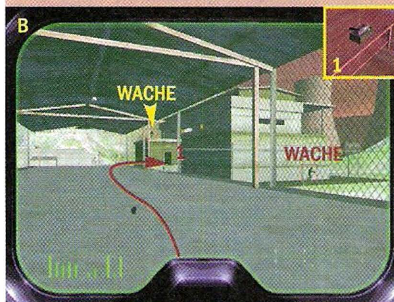
Phase D: Erobern Sie den Wachturm. Von dort können Sie einige lästige Wachen entsorgen. In einem der Lagerhäuser finden Sie weitere Granaten. Wenn Sie das Gelände gesäubert haben, können Sie in Richtung Landezone weitergehen.





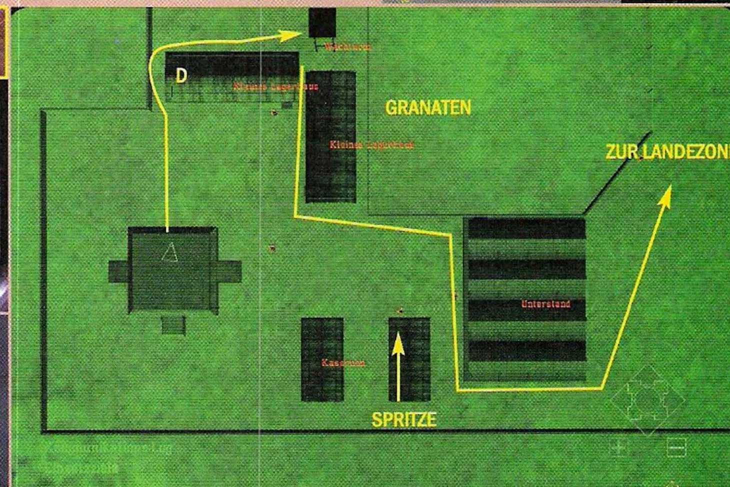


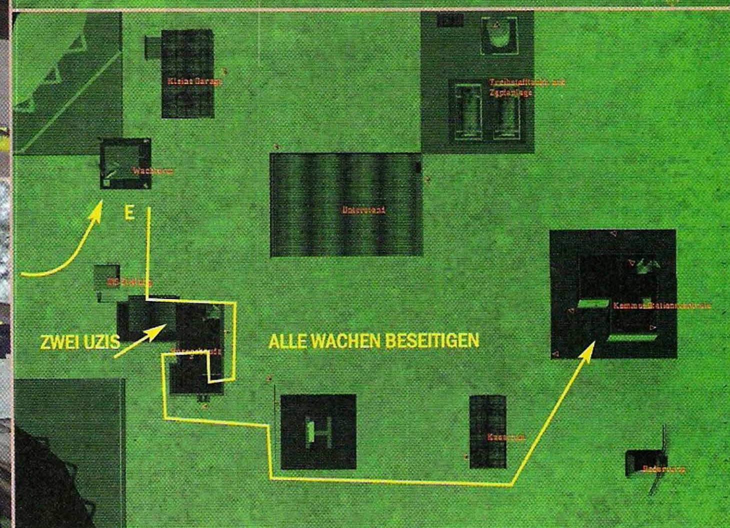
WARENLAGER Laufen Sie nicht achtlos an dem großen Lagerhaus vorbei. Sie finden dort einige Granaten. Setzen Sie dann Ihren Weg zum Wachlokal fort.













Mission 14 – Die Bombensuche

Zusatzinfos: Nehmen Sie sich für diese Mission viel, viel Zeit. Sie bekommen es mit einer Unmenge an Gegnern zu tun und müssen auch noch auf Ihre Satellitenkarte verzichten. Achten Sie auch auf Kameras an den Decken und vor allem auf die gefährlichen Geschütztürme.

Phase A: Begeben Sie sich in die Munitionskammer und rüsten Sie sich dort aus. Der Raum mit dem Fahrstuhl wird von zwei Soldaten bewacht. Passen Sie auf, ein Gegner lauert gleich links hinter dem Durchgang.

Phase B: Schleichen Sie vorsichtig in das Büro hinein und halten Sie sich links. Von der Wand aus können Sie bequem die Wachen mit einigen Handgranaten erledigen. Öffnen Sie dann mit Hilfe des PCs die verschlossene Tür im Startraum. Sobald Sie später die Meldung über das APC-Fahrzeug erhalten haben, können Sie den Panzerwagen ganz leicht vom Büro aus zerstören.

Phase C: Kehren Sie in die Halle zurück, in der Sie gestartet sind. Dort müssen Sie mit mehreren Gegnern rechnen. Wenn Sie damit Probleme bekommen, nutzen Sie die Deckung zwischen den Containern aus.

Phase D: Arbeiten Sie sich zu dem Raum mit dem PC vor, der die Geschütztürme für 45 Sekunden deaktiviert. Passen Sie in den Gängen auf die Kameras auf und nehmen Sie sich unbedingt das Jackhammer-Gewehr mit. Gegenüber des PCs finden Sie weitere Munition und eine wertvolle Spritze. Laufen Sie im Gang dahinter an der Gabelung einfach geradeaus.

Phase E: Sie haben die Wahl – entweder wählen Sie den kurzen aber schwierigen Weg durch den stark befestigten Raum (Granatwerfer einsetzen) oder Sie gehen den langen Tunnel entlang.

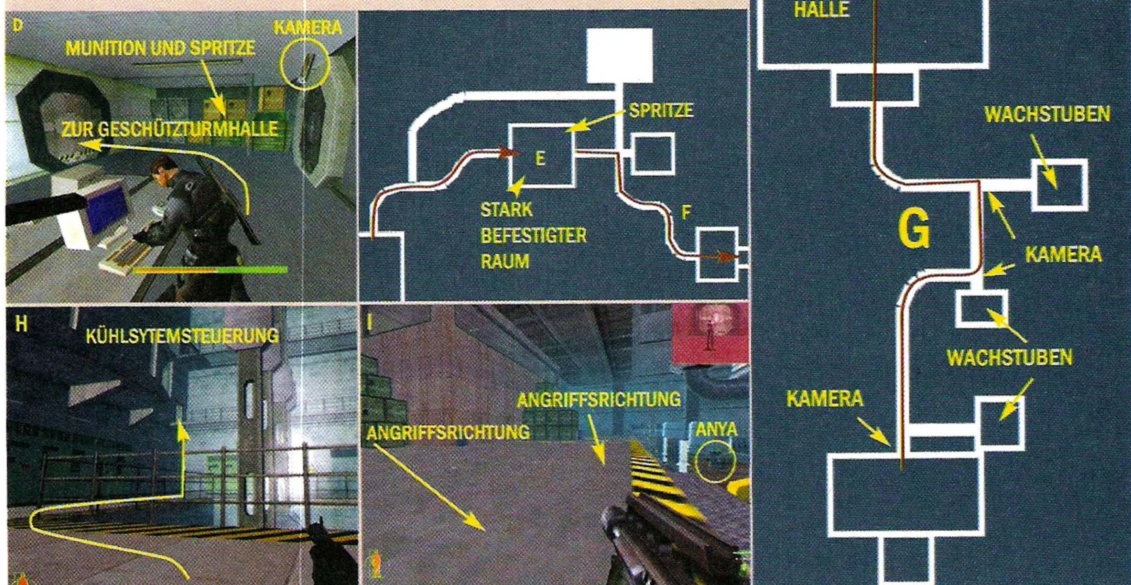
Phase F: In aller Ruhe können Sie sich durch den Tunnel rechter Hand zum nächsten Fahrstuhl begeben.

Phase G: Aufgepasst: In diesem Abschnitt hängen wieder einige Kameras an den Decken. Wenn Alarm ausgelöst wird, kommen Gegner aus den Wachstuben hervorgestürmt. In der Lagerhalle stellen sich Ihnen zwei Gegner in den Weg, die den Ausgang bewachen. Ihr Ziel ist der runde Turm. Mit dem Jackhammer-Gewehr lassen sich die Wachen mit je einem Schuss wegfegen. Arbeiten Sie sich so vorsichtig nach unten vor.

Phase H: Flitzen Sie in der Kühlhalle zur Leiter. Oben ist linker Hand ein Kontrollraum, indem Sie das Kühlsystem wieder aktivieren können.

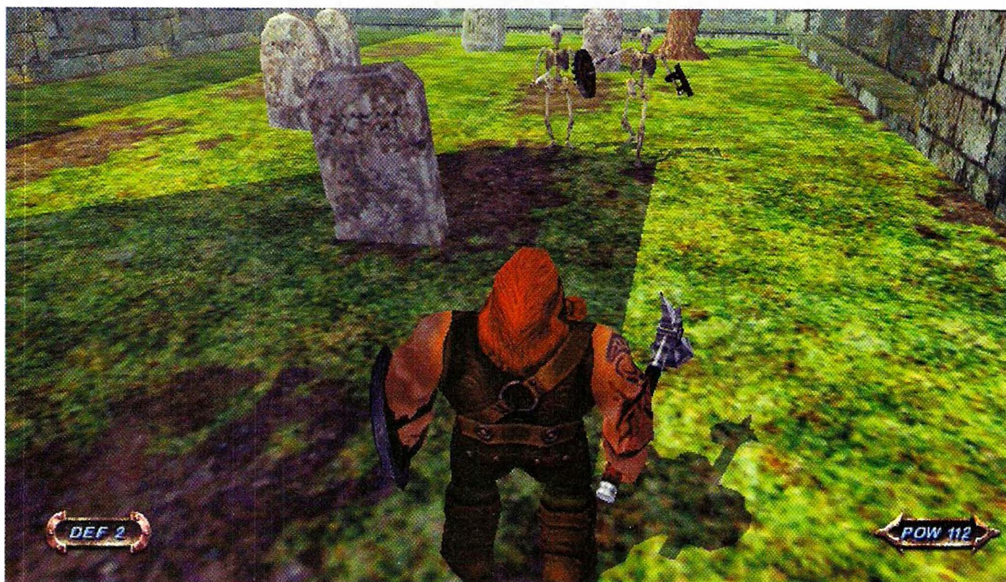
Phase I: Schalten Sie in der Halle mit der Bombe schnell die Patrouillen und vor allem Ekk mit dem Jackhammer-Gewehr aus. Wenn Anya eintrifft, müssen Sie ihr ausreichend Deckung geben. Sie müssen mit mehreren Angriffswellen der Gegner rechnen.

STEFAN WEISS



Severance - Blade of Darkness

Der Kampf



FRIEDHOF-STIMMUNG Laufen Sie auf diese beiden Gegner zu und springen Sie kurz vorher wieder zurück. Daraufhin treffen sich die beiden gegenseitig.

Soll ich die automatische Festschaltung aktivieren?

Verzichten Sie auf das automatische Festschalten des Gegners. Wenn der angepeilte Rivale in den Hintergrund tritt und der zweite Feind vor Ihnen steht, kämpfen Sie trotzdem gegen den Widersacher im Hintergrund. Nutzen Sie stattdessen das manuelle Festschalten. Damit können Sie zwischen den einzelnen Angreifern hin- und herschalten und laufen nicht Gefahr, gegen den Falschen zu kämpfen.

Wie treffe ich besser mein Ziel?

Häufig schlägt Ihr Protagonist neben das Ziel. Das geschieht meist, wenn Sie einen Überkopfschlag ausführen. Führen Sie stattdessen einen Seitwärtsschlag aus. Dadurch erhöht sich die Wahrscheinlichkeit eines Treffers um ein Vielfaches.

Worauf muss ich bei einem Angriff achten?

Achten Sie auf die Schlagkombination des Gegners. Wenn dieser seine Schlagfolge beendet hat, können Sie gefahrlos zuschlagen, da der Gegner kurz innehält. Werden Sie jedoch nicht zu übermütig. Bei einigen Feinden können Sie zwei Schläge ausführen, bevor diese kontern. Bei den schnelleren Gegnern müssen Sie aber schon nach einem Schlag mit einem Konter rechnen. Seien Sie deshalb vorsichtig und schlagen Sie Ihrer Gesundheit zuliebe nur einmal zu.

Soll ich schleichen?

Sie brauchen nicht immer zu schleichen. Halten Sie aber die Augen nach Gegnern offen, die Ihnen den Rücken zugedreht haben. Schleichen Sie sich an und setzen Sie einen Special-Move ein. So erledigen Sie die meisten Gegner mit einem einzigen Schlag.

Soll ich zuerst zuschlagen?

Bewahren Sie Ruhe. Wenn Sie während eines Kampfes einfach nur drauflosschlagen, werden Sie nicht sehr weit kommen. Versuchen Sie, die Situation unter Kontrolle zu bekommen, indem Sie nur einmal zuschlagen und sich anschließend wieder vom Gegner entfernen. Nun können Sie schauen, wie der Gegner sich verhält und was er als Nächstes vorhat. Greifen Sie den Gegner nicht an, sondern warten Sie, bis er Sie angreift. So laufen Sie ihm nicht ins offene Messer und können seinen Angriff kontern.

Wann soll ich mich heilen?

Nehmen Sie während des Kampfes keine Mittel zu sich. Dies nimmt zu viel Zeit in Anspruch. Laufen Sie lieber davon und verstecken Sie sich vor den Monstern. Dort können Sie in aller Ruhe ein Energie spendendes Mittel zu sich nehmen. Wenn Sie über keine Heilung verfügen, sollten Sie die nächsten Gegner links liegen lassen. Laufen Sie stattdessen an ihnen vorbei und suchen Sie sich ein Mittel zur Heilung. Kehren Sie aber später zu dem Gegner zurück. Sie werden die Erfahrungspunkte im weiteren Verlauf des Spiels brauchen.

Was kann ich gegen mehrere Widersacher unternehmen?

Ihre Gegner schlagen aus Versehen auch schon mal ihre eigenen Kollegen. Das geht häufig so weit, dass die Monster Sie links liegen lassen und sich ganz dem eigenen Mann widmen. Machen Sie sich das zunutze und laufen Sie um den Gegner herum. Wenn einer der Gegner dann kurz vor dem Aus steht, geben Sie ihm den Rest, damit Sie die Erfahrungspunkte einheimsen. Wenn Sie aber nur noch über wenig Energie verfügen, lassen Sie den Gegner die ganze Arbeit erledigen. Das ist zwar eine sehr langwierige Angelegenheit, schützt Sie aber vor einem vorzeitigen Ableben.

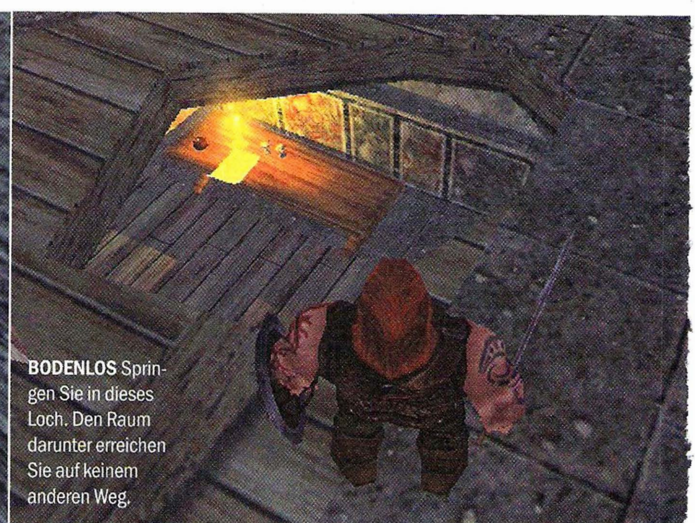
Wie gut ist der Schild?

Der Schild ist zwar ein gutes Mittel zum Blocken, hält aber nur wenigen Schlägen stand. Nach einem Schlag geht Ihr Krieger automatisch ein paar Schritte zurück und kann nicht gleich kontern. Weichen Sie lieber den Schlägen des Gegners aus. Markieren Sie Ihren Feind mit der Zielerkennung. Wenn er dann ausholt, springen Sie zwei Mal zur Seite. Jetzt stehen Sie direkt hinter dem Gegner. Verpassen Sie ihm höchstens zwei Schläge und weichen Sie im Anschluss gleich wieder aus. Problematisch wird es bei mehreren Gegnern. Denken Sie daran, dass Sie mit den Zweihänder-Waffen auch die Angriffe des Widersachers parieren können. Sie übernehmen sozusagen die Aufgabe des Schildes.

S



VORSICHT Sobald Sie auf die Brücke treten, wird der Boden wegbrechen. Traktieren Sie den Gegner mit ein paar Pfeilen.



BODENLOS Springen Sie in dieses Loch. Den Raum darunter erreichen Sie auf keinem anderen Weg.

Die Gegner

Folgen mir die Gegner überallhin?

Die Gegner folgen Ihnen nicht auf allen Wegen. Wenn Sie vor einem Monster flüchten, erkennen Sie häufig die Stellen, an denen es stehen bleibt und unter Umständen auch wieder zu seiner Ursprungsposition zurückkehrt. Stellen Sie sich an die Stelle, an der es sich wieder umdreht, und verpassen Sie ihm ein paar Hiebe. Wenn Sie Glück haben, wehrt sich das Biest nicht einmal. Wenn Sie Pfeil und Bogen besitzen, können Sie ein paar Pfeile auf es abschießen, bevor Sie es mit einer anderen Waffe attackieren.

Woran erkenne ich, was der Gegner bei sich trägt?

Achten Sie auf die Zeichen, die unter dem Gesicht des Monsters erscheinen. Daran lässt sich ablesen, was der Feind bei sich hat. Wenn Sie zum Beispiel ein Lebenselixier unter dem Gesicht sehen, können Sie selbst mit wenig Energie einen Angriff wagen, da Sie kurz danach das heilende Gebräu erhalten.

Die Waffen

Welche Waffen soll ich sammeln?

Greifen Sie nicht nur zu den Waffen, die für Ihren Charakter geeignet sind. Einige Waffen der anderen Kämpfer leisten auch Ihnen gute Dienste. Probieren Sie auf jeden Fall alle Utensilien auf ihre Kampftauglichkeit aus.

Welche Waffe soll ich einsetzen?

Für weniger zielgenaue Spieler eignen sich die leichten Waffen. Sie verursachen zwar weniger Schaden, dafür können Sie aber häufiger zuschlagen. Spieler, die schon etwas geübter im Umgang mit den Waffen sind, sollten unbedingt zu schwererem Kriegsgerät greifen. Mit einigen Waffen und der nötigen Kraft können manche Gegner mit nur einem Schlag erledigt werden. Dafür muss aber auch der erste Schlag sitzen.

Was hat es mit den Special-Moves auf sich?

Üben Sie die Special-Moves, wenn Sie eine neue Waffe gefunden haben. In den späteren Kämpfen geht es mitunter sehr hektisch zu – da muss jeder Schlag sitzen. Denken Sie aber daran, dass ein Special-Move sehr viel Energie verbraucht. Daher muss ein solcher Move schon beim ersten Versuch treffen. Einen erfolgreichen Move erkennen Sie an dem roten Schweif, den das Schwert in der Luft hinterlässt.

Wie wichtig ist der Bogen?

Der Bogen wird gemeinhin unterschätzt. Die kleineren Gegner lassen sich mit einem Schuss erledigen, während die stärkeren einiges mehr einstecken können. Suchen Sie sich eine sichere Position, an der Sie niemand angreifen kann, und feuern Sie von dort ein paar Pfeile ab. Denken Sie daran, dass Sie die abgeschossenen Pfeile wieder einsammeln können. Extra-Tipp: Wenn Sie nur wenige Pfeile besitzen und ein Bogenschütze auf Sie schießt, erledigen Sie ihn nicht sofort. Laufen Sie immer vor seiner Nase herum und lassen Sie ihn einige Pfeile abschießen. Wenn er genügend Pfeile abgefeuert hat, beseitigen Sie den Bogenschützen und sammeln die Pfeile auf.

Gegenstände

Wann soll ich mich heilen?

Achten Sie auf Ihre Erfahrungsanzeige. Wenn Sie kurz vor einem Levelaufstieg stehen, sollten Sie keine Heilungsmittel mehr benutzen, da Ihre Energie nach einem Aufstieg wieder komplett gefüllt ist. Sparen Sie sich die Mittel so lange auf, bis Sie sie wirklich benötigen. Suchen Sie lieber in der Gegend nach Nahrungsmitteln.

Fallen

Wie komme ich an der Falle vorbei?

Häufig müssen Sie an Fallen vorbei. Zum Beispiel kommen Sie an einen Gang, in dem eine mit Spitzen bestückte Decke auf Sie hinabsinkt. Nehmen Sie an dieser Stelle einen Gegenstand und werfen Sie ihn in den Gang. Die ausgelöste Falle bewegt sich anschließend in die Ursprungsposition zurück. In dem Augenblick, in dem sich die Decke nach oben bewegt, haben Sie die Möglichkeit, unbeschadet durch den Gang zu laufen. Bei anderen Fallen ist lediglich das richtige Timing gefragt. LARS THEUNE

Project I.G.I.

In vielen Missionen gibt es steile Felswände, die für Jones beim Herunterspringen den sicheren Tod bedeuten. Richten Sie den Blickwinkel so, dass Sie die Wand hinuntersehen, dann können Sie getrost die Wand hinunterlaufen.

Kisten stehen nicht immer nur sinnlos herum – im Gegenteil! In Mission 8 können Sie sich die Ballerei in Stützpunkt 1 beispielsweise sparen. Erledigen Sie die Wache auf dem Aussichtsturm in der Nähe des Stützpunktes, rennen Sie zum Lkw und dann zu den Containern an der großen Mauer. Hinter den Containern steht eine Kiste, über die Sie auf die Container kommen. Nun springen Sie über den Stacheldraht und schon sind Sie draußen. SEBASTIAN HARTMANN

Cultures – Die Entdeckung Vinlands

Öffnen Sie im Spiel das Hauptmenü und klicken Sie hinein, um das Fenster zu aktivieren. Dann werden folgende Codes eingegeben, die – wenn alles geklappt hat – mit einem kräftigen „Jowell!" der Wikinger bestätigt werden:

Funfillup	Füllt alle Lager um je fünf Einheiten pro Ware
Funmaverick	Jetzt legt die KI mit ihren Soldaten richtig los
Funfrieda	Größere Hilfe-Texte
Funexploration	Klärt die gesamte Karte auf
Funspeedup	Fünffache Beschleunigung des Spiels
funpicture12	Speichert die gesamte Karte in einer Größe von 12% im Spielverzeichnis
funpicture25	Speichert die gesamte Karte in einer Größe von 25%
funpicture100	Speichert die gesamte Karte in einer Größe von 100% (braucht viel Festplattenplatz!)
Funheadsup	Macht aus Wikingern und Konsorten „Langhälse"
Funheadson	Rückt den Wikingern die Köpfe wieder zurecht
Funheadsdown	Lässt alle Bewohner der **Cultures**-Welt zu Gnomen schrumpfen

FUNATICS

Clive Barker's Undying

1: Beweglichkeit ist das A und O des Action-Spielers: Wenn Ihnen eine Horde Howler auf den Fersen ist, sollten Sie stets Ausweichmanöver ausführen. Wer stehen bleibt, wird zu leicht getroffen – dann verrutscht das Fadenkreuz und ein genaues Zielen wird unmöglich.

2: Verschwenden Sie Ihre Zeit nicht mit Skelettkriegern, die immer wieder von den Toten auferstehen. Ein gezielter Schuss und die anschließende Flucht ist meist das beste Mittel, um den Untoten ohne unnötigen Energie- und Munitionsverlust zu entkommen.

3: Passen Sie Ihre Waffen immer der jeweiligen Situation an: Es ist ineffektiv, viele oder weit entfernte Gegner mit der Schrotflinte zu beharken, da der Streufaktor zu groß ist und das Nachladen zu viel Zeit kostet – die kleine Kanone ist dann deutlich wirkungsvoller.

4: Seien Sie nicht sparsam bei der Anwendung der Zauber, Ihr Mana regeneriert sich schließlich immer wieder. Außerdem lässt sich offensive Magie prima mit physischen Waffen kombinieren: Durch gleichzeitige Schüsse schalten Sie Gegner noch effektiver aus.

5: Ambrose wird während des Gefechts von einem Dämon angefallen: In diesem Augenblick sollten Sie nicht Ambrose selbst, sondern seine Sense unter Beschuss nehmen. Daraufhin fällt der magische Stein auf den Boden und Ambrose wird erstmals verletzlich. REDAKTION

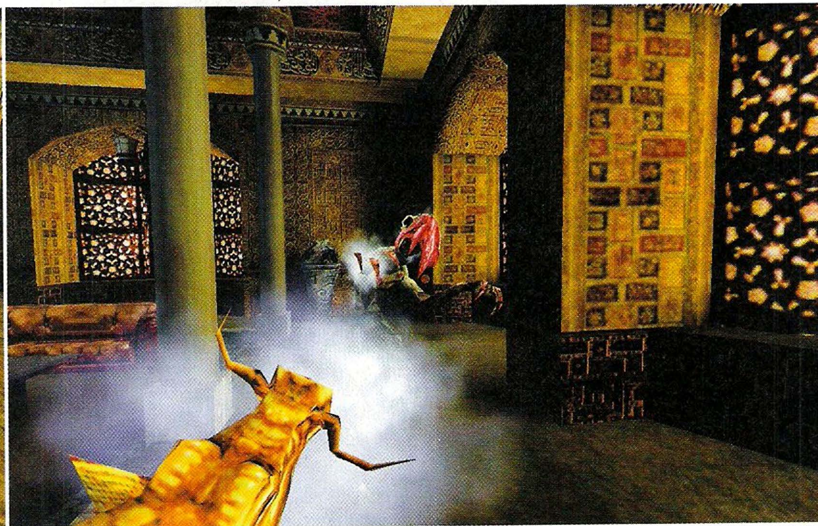
America

Geben Sie diese Cheats als Spielernamen ein:	
Der Meister	Kampagne Indianer komplett
AirmaxAir	Kampagnen Indianer und Mexikaner komplett
Potticommander	Kampagnen Indianer, Mexikaner und Desperados komplett
LtCmdStone	Alle vier Kampagnen komplett

REDAKTION



IN DER FALLE Bei so viel Kleinvieh ist Bewegung angesagt, sonst wird man schnell umzingelt.



NICHT KLEINZUKRIEGEN Diese Kreatur beharkt man besser mit magischen Waffen, da sie sich immer wieder regeneriert.



TRICKREICH
Pioniere können unbesetztes Land einnehmen, indem sie die Grenzpflöcke versetzen. So können Sie auch ohne Türme Ihr Land ausdehnen.

Die Siedler 3

Ungeachtet des seit kurzem erhältlichen **Siedler 4** erfreut sich der Vorgänger großer Beliebtheit. Wir helfen **Siedler 3**-Einsteigern mit erprobten Tipps weiter.

1: In der Anfangsphase müssen Sie sich vor allem um den Abbau von Baumaterial kümmern. Errichten Sie eine Holzfällerhütte, ein Sägewerk und einen Steinbruch. Außerdem sollten Sie bereits jetzt Geologen auf die Suche nach Bodenschätzen ausschicken. Ein Spion sorgt für die Aufklärung und macht wichtige Gebiete aus.

2: Solange der Aufbau der Landwirtschaft noch im Gange ist, bieten sich Fischerhütten als praktische Nahrungsmittelquelle für die Minenarbeiter an. Fisch muss nicht weiterverarbeitet werden und kann gleich an die Minen verteilt werden. Sie überbrücken damit die Zeit, bis die Landwirtschaft voll funktionstüchtig ist. Von da an beliefern Sie nur noch Gold- und Schwefelminen mit Fisch. Vorsicht: Sie müssen im Warenverteilungs-Menü einstellen, dass Fisch auch an Erz- und Kohleminen geliefert wird.

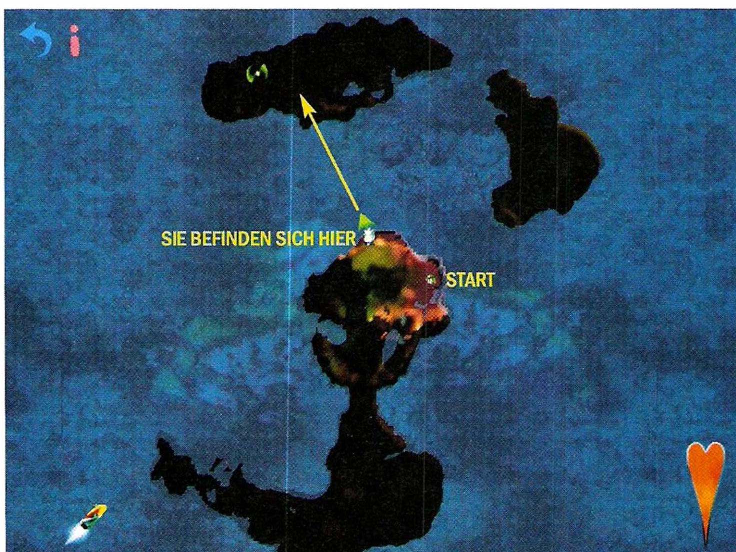
3: Minenarbeiter verweigern die Arbeit, wenn keine Nahrungsmittel bereitgestellt werden. Jeder hat ein Leibgericht, mit dem er bis zu fünfmal schneller arbeitet als mit einem anderen Nahrungsmittel:

Eisenerzmine:	Fleisch
Kohlemine:	Brot
Goldmine:	Fisch
Schwefelmine:	Reis
Edelsteinmine:	Fisch

4: Priester machen sich sehr nützlich, wenn es um die Aufwertung Ihrer Einheiten geht. Werden regelmäßig Alkoholika geopfert, können Sie im Siedler-Menü Schwerter, Speere oder Bogen aufwerten.

5: Wenn Sie den Feind nicht mit einem massiven Schlag vernichten können, sollten Sie versuchen, strategisch wichtige Punkte einzunehmen. Oft ist es besonders praktisch, eine Schneise in das Land zu schlagen, damit die Träger Umwege laufen müssen. Manchmal kann es sogar gelingen, das Gebiet des Gegners in zwei Teile zu spalten und so den Warentransport ganz zu unterbinden.

6: Lassen Sie einen Trupp Schwertkämpfer an einer abgelegenen Stelle ins Feindesland marschieren (oder mit einer Fähre absetzen) und setzen Sie die Kämpfer auf „Gegner ignorieren". Die Schwertträger sind die schnellsten Truppen und können nicht vom Feind eingeholt werden. So können Sie den Gegner an der Nase herumführen und ablenken. Während Ihr Feind den Lockvogel verfolgt, kann die Hauptstreitmacht wichtige Gebiete angreifen. REDAKTION



GEWUSST WIE
Mit dem Jetpack können Sie ohne Umwege von der Startinsel zum Ziel schweben.

Giants

1: In einigen Missionen können Sie sich viel Zeit und Mühe sparen. Sie erkennen diese Missionen daran, dass am Ende der Missionsbeschreibung bei den Meccs „Zerstören Sie alle Katapulte" (bei Kabuto häufig „Zerstören Sie das Tor") steht. Laufen Sie in diesen Missionen einfach an Ihren Gegnern vorbei zum Hauptziel!

2: In der Mission „Kabuto Story 4: Die letzte Reaper-Basis" funktioniert die beschriebene Taktik besonders gut. Anstatt sich hier auf eine lange und fast aussichtslose Schlacht mit den Reapern einzulassen, laden Sie Ihren Adrenalin-Angriff voll auf und rennen durch das Getümmel auf das Metalltor zu. Jetzt brauchen Sie es nur noch mit einem heftigen Schlag oder Tritt zu zerstören und Sie haben diesen Level in wenigen Sekunden gewonnen.

3: Häufig können Sie auch mit dem Jetpack (beziehungsweise der Funktion „Turbo" bei Delphi oder „Rennen" bei Kabuto) an Wänden hochfliegen und so Abkürzungen nehmen. Eine etwas kniffligere Abkürzung gibt es in der Mission „Mecc Story 4: Gordon und Bennets Dilemma". Hier können Sie mit dem Jetpack-Upgrade vom Startpunkt aus über das Meer auf die Zielinsel zufliegen. Wenn dem Jetpack der Saft ausgeht, lassen Sie sich einfach ins Wasser fallen – er lädt sich während des Fallens und im Wasser wieder auf. Sobald die Piranhas auf Sie zukommen, können Sie

zur Küste weiterfliegen. An der Küste gelangen Sie mit dem „Nitro-Boost" nach oben. Jetzt müssen Sie nur noch zum Eingang der Reaper-Festung fliegen, um die Mission zu gewinnen.

Sollte Ihnen das Spiel dennoch zu schwer erscheinen, gibt es noch einige sehr nützliche Cheats, die Sie während des Spiels im Chat-Fenster eingeben müssen. Mit T öffnen Sie das Fenster und mit ENTER bestätigen Sie die Eingabe.

Pleasehealme	Gesundheit wird aufgefüllt.
Ineedspells	Unbegrenzt Mana
Mapshowitall	Karte wird aufgedeckt
Basegoveryfast	Basis wird schnell gebaut
Basepopulate	Smarties werden über dem Smartie-Feld der Basis abgeworfen.
Basefillerup	Ihre Essens- bzw. Seelenvorräte werden aufgefüllt.
Itsmyparty	Die Bar wird zum Party-Haus.
Gimmegifts	Ein Geschäft wird an diesem Standort eröffnet.
Allmissionsaregoodtogo	Alle Levels sind frei anwählbar.

IKO HELMS

Midtown Madness 2

Wenn Sie den Zähler und die Checkpoint-Pfeile ausschalten wollen, wechseln Sie mit F2 in den Pause-Modus und drücken dort zweimal Q.

Den Aston Martin DB7 schalten Sie frei, indem Sie den London Crash Course gewinnen. Wenn Sie den Beetle Rsi fahren wollen, müssen Sie im San Francisco Crash Course auf dem Siegertreppchen stehen. Um weitere Bonus-Wagen freizuschalten, müssen Sie auf einzelnen Strecken eine bestimmte Anzahl Mal vorne liegen (Profi-Modus: 1. Platz, andere Schwierigkeitsgrade: 1.-3. Platz).

Belohnung	Anzahl der Rennen	Strecke
Anderer Mini Cooper	5	London Blitz
Panoz GTR-1	6	London Blitz
Anderer Beetle Dune	5	San Francisco Circuit
American Lafrance Fire Truck	5	San Francisco Blitz
Audi TT	6	San Francisco Checkpoint

REDAKTION

C&C: Alarmstufe Rot

Westwoods Echtzeit-Kracher ist gerade erst als Budget-Version erschienen. So gelingt der Einstieg:

1: Aufgrund der Hektik während einer größeren Schlacht ist es zumindest schwierig, einzelnen Einheiten Befehle zu erteilen. Vermeiden Sie direkte Konfrontationen mit größeren Verbänden, da dies nur zu überdurchschnittlichen Verlusten führen würde. Tasten Sie sich langsam an den Feind heran und locken Sie ihn zu Ihren Stellungen, wo er bereits aus der sicheren Distanz von Ihren Fernwaffen empfangen wird.

2: Der Hind-Hubschrauber ist mit seiner schweren Maschinenkanone universal einsetzbar, hat jedoch deutliche Schwächen bei beweglichen Zielen. Die Alliierten können gegen dieses Arsenal lediglich ihren Kampfhelikopter aufbieten, der mit seinen Raketen recht effektiv gegen gepanzerte Ziele und Gebäude vorgehen kann.

3: Der Mammut-Panzer ist natürlich die stärkste mobile Landeinheit, kann mit seinen Raketen auch fliegende Ziele bekämpfen und verfügt ferner über eine Selbstrepara tur, mit der er sich weitgehend selbst wieder instand setzen kann.

4: Der leichte Panzer der Alliierten ist recht schnell, jedoch nur in größeren Gruppierungen eine Gefahr für die sowjetischen Tanks. Er eignet sich deshalb am besten zur Aufklärung und für schnelle Vorstöße gegen die gegnerische Basis.

5: Der Ranger der Alliierten ist ein schnelles Aufklärungsfahrzeug, das mit seinem MG auch gut gegen Infanterie wirkt. Taktisch klug eingesetzt, eignet er sich vortrefflich zur Provokation des Feindes, indem er an ihn heranfährt, um dann kehrtzumachen. Oftmals wird er verfolgt und lockt so den Feind in den Hinterhalt! REDAKTION

Sim City 3000

So preiswert wie derzeit war der Städtebau-Klassiker noch nie zu haben. Mit diesen Kniffen ziehen Sie funktionierende Siedlungen hoch:

1: Errichten Sie Blöcke zu je 6x6 Kacheln. Das optimale Verhältnis von Wohn-, Gewerbe- und Industriegebiet beträgt zu Anfang 2:1:2. Je größer die Stadt wird, desto mehr verschiebt sich dieses Verhältnis von der Industrie zum Gewerbe hin. Behalten Sie die Bedarfsanzeige („WGI") immer im Au-



LEICHTES SPIEL Ein Geschwader MIGs beim Angriff auf ein Gebäude: Mit sechs dieser Flieger benötigen Sie auch für die besser gepanzerten Einrichtungen in der Regel nur einen Anflug.



ge. In einem großen Gewerbegebiet breitet sich der Handel nicht weiter aus, auch wenn die Anzeige im Plus ist. Es besteht keine Nachfrage mehr.

2: Als Energiequelle empfiehlt sich trotz der Umweltbelastung anfangs das Kohlekraftwerk: Es kostet wenig und erzeugt viel Strom.

3: Senken Sie zu Beginn die finanziellen Zuwendungen für Polizeirevier, Feuerwehr, Krankenhaus und Schule auf etwas mehr als die Hälfte. Ihre Stadt kann zunächst auch mit weniger Geldmitteln arbeiten.

4: Errichten Sie außerhalb der Stadt Müllverbrennungsanlagen, schaffen Sie eine Anbindung an das Straßennetz und versorgen Sie sie mit Strom und Wasser.

5: Ab einer Größe von 30.000 bis 40.000 Einwohnern sollten Sie einen Flughafen und einen Seehafen bauen. Der Flughafen beschert Handel und Gewerbe einen wahren Boom, während der Hafen die Industrie fördert. Nicht vergessen: Umweltschutzverordnungen hemmen das Wachstum von Handel und Industrie, während Tourismus-Werbung und Verordnungen für eine höhere Bildung das Wachstum antreiben. REDAKTION

F1 Racing Championship

1: Nutzen Sie die Fahrhilfen! Stellen Sie beide anfangs auf 100 Prozent und schalten Sie sie dann immer weiter ab, bis Sie die für Sie richtige Mischung aus Fahrbarkeit und Realismus gefunden haben.

2: Mit der Tastatur lässt es sich ordentlich fahren, allerdings sollten Sie dann ABS und Schleuderkorrektur auf 100 Prozent stellen. Erst mit einem analogen Eingabegerät für Gas und Bremse (vorzugsweise Lenkrad und Pedale) lassen sich die Wagen im realistischen Modus wirklich beherrschen.

3: Nutzen Sie zu Beginn die gutmütigeren Autos, wie den Benetton oder den Arrows.

4: Verlassen Sie sich nicht zu sehr auf den Bremsindikator und die Ideallinie. Suchen Sie sich stattdessen lieber Ihre eigene Ideallinie und finden Sie die für Sie und Ihr aktuelles Auto besten Bremspunkte auf den einzelnen Strecken. Wer will, kann hierfür auch den Computergegnern über die Schulter schauen. Bleiben Sie im Training einfach in der Box stehen, schalten Sie dann mit F5 und F6 ins Cockpit eines Ihrer Gegner und beobachten Sie seine Fahrweise. REDAKTION

Airfix Dogfighter

Geben Sie diese Cheats in der Missionen-Auswahl ein:	
Prometheus	Alle Levels freischalten
Hacker	Konsole aktivieren
Gogates	Spiel stürzt ab
Diese Cheats müssen Sie während des Spiels eingeben:	
Hybris	Unverwundbar
Hefaistos	Alle Waffen
Athena	Höchste technische Ausbaustufe
Admiral	Medaillen
Autopilot	Autopilot ein/aus
Racerwagen	Autofahren
Slomo	Spiel verlangsamen
Birgeroco	Spiel beschleunigen
Hades	Level verlieren

CHRISTIAN KOINZACK

Einsende**hinweise**

Das Wichtigste: Wenn Sie uns Tipps & Tricks schicken, müssen diese von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

Welche Tipps haben Chancen auf eine Veröffentlichung? Am gefragtesten sind Kurztipps zu aktuellen Spielen. Tipps zu indizierten Titeln dürfen wir nicht abdrucken. Vergewissern Sie sich, dass Ihre Tipps noch nicht in einer der vorangegangenen Ausgaben veröffentlicht wurden.

Wie hoch ist das Honorar für abgedruckte Tipps? Das hängt von der Länge und der Art des Tipps ab. Für Cheat-Codes und kurze Tipps erhalten Sie zwischen 20 und 100 Mark. Skizzen und/oder Screenshots erhöhen das Honorar.

Wie soll ich denn die Tipps & Tricks einschicken? Postkarten und Briefe reichen für kurze Tipps aus. Bei längeren Beiträgen sollten Sie uns den Text als Datei auf Diskette zukommen lassen.

Kann ich eine Zeichnung/einen Screenshot beilegen? Das wäre wünschenswert. Falls möglich, sollten Sie Ihren Kurztipp immer mittels eines Screenshots „beweisen". Skizzen können Sie per Hand zeichnen oder mit einem Zeichenprogramm erstellen und auf Diskette beilegen.

In welchem Format soll ich Texte und Grafiken auf Diskette abspeichern?

Texte: Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) oder Windows Notepad/Wordpad (TXT)

Grafiken: GIF, PCX, TIF, JPG oder BMP

Mein Kurztipp zum Spiel X ist in PC Games Ausgabe Y erschienen, aber ich habe immer noch kein Honorar erhalten. Entweder haben Sie Ihre Adresse und Bankverbindung nicht angegeben oder es handelt sich um ein Versehen unsererseits. Wenn Sie acht Wochen nach Erscheinen der jeweiligen Ausgabe noch immer nichts von uns gehört haben, sollten Sie sich umgehend bei uns melden.

Können Sie mich telefonisch/schriftlich benachrichtigen, ob die Einsendung angekommen ist/abgedruckt wird? Eine individuelle Benachrichtigung ist wegen der Menge an Einsendungen (Die Tipps-&-Tricks-Abteilung bekommt Monat für Monat mehrere tausend Briefe, Postkarten und E-Mails!) leider nicht möglich. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Was muss ich beim Einsenden beachten?

1. Notieren Sie Name, Adresse, Telefonnummer und Spieletitel auf ALLEN schriftlichen Unterlagen sowie auf den Disketten.

2. Damit wir Ihnen ein Honorar für die eingesendeten Tipps zukommen lassen können, benötigen wir Ihre komplette Bankverbindung (Bank, BLZ, Konto-Inhaber, Konto-Nr.).

3. Bitte vermerken Sie den/die Spieletitel bereits auf dem Umschlag.

Senden Sie Ihre Tipps an:
Computec Media, Redaktion PC Games
Kennwort: Tipps & Tricks
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg
Oder per E-Mail: tipps@pcgames.de

Ihre **Meinung** zählt

... und zahlt sich diesmal ganz besonders aus. Wenn Sie einen der ab Seite 16 beschriebenen Preise abstauben möchten, dann gehen Sie einfach wie folgt vor: Bitte nehmen Sie sich einige Minuten Zeit, füllen Sie diesen Fragebogen aus, trennen Sie die Seite heraus und nichts wie ab damit an die Redaktion. Die Rückseite dieses Fragebogens ist so gestaltet, dass Sie die Seite direkt im Fensterumschlag einschicken können.

DAS HEFT

Welche PC-Games-Version kaufen Sie normalerweise? (bitte nur eine Antwort)

- ☐ PC Games mit zwei CDs
- ☒ PC Games mit DVD
- ☐ PC Games pur (ohne Datenträger)

Ist die von Ihnen gewünschte Ausgabe bei Ihrem Zeitschriftenhändler vorrätig? (bitte nur eine Antwort)

- ☐ Ja, immer ☐ Ja, meistens
- ☐ Nein, ich muss oft mehrere Verkaufsstellen aufsuchen ☒ Ich bin Abonnent

Falls Sie ein Abo haben: Was hat Sie zum Abschluss des Abos bewogen? (bitte nur eine Antwort)

- ☐ Abo-Prämie
- ☐ Heft-Lieferung vor Erscheinungstermin
- ☒ Preisvorteil
- ☐ Abo ist bequemer
- ☐ Habe ich geschenkt bekommen

Falls Sie kein Abo haben: Was hält Sie davon ab? (bitte nur eine Antwort)

- ☐ Bisher keine interessante Abo-Prämie
- ☐ Möchte mich nicht langfristig binden
- ☐ Ich entscheide mich am Kiosk, welches Heft mich anspricht
- ☐ Andere Gründe

Wovon machen Sie den Kauf eines Spielemagazins normalerweise abhängig? (mehrere Antworten möglich)

- ☐ Titelthema
- ☐ Menge der Demos auf Heft-CD/-DVD
- ☒ Bestimmtes Demo auf Heft-CD/-DVD
- ☒ Bestimmtes Video auf Heft-CD/-DVD
- ☐ Die Menge der getesteten Spiele
- ☒ Test eines bestimmten Spiels
- ☐ Interessante Vorschau-Berichte
- ☒ Beilagen (Poster, Vollversion etc.)
- ☐ Heftstärke
- ☐ Erscheinungstermin
- ☐ Preis

Was halten Sie von der Unterteilung der Vorschau- und Testberichte nach Genres?

- ☒ Sehr nützlich, sorgt für bessere Übersicht
- ☐ Nett, aber eigentlich überflüssig
- ☐ Empfinde ich als störend

Was halten Sie von den Symbolen, die auf Demos, Patches, Videos, Tipps etc. hinweisen?

- ☒ Sehr nützlich, sorgt für bessere Orientierung
- ☐ Nett, aber eigentlich überflüssig
- ☐ Empfinde ich als störend

Was halten Sie von der neuen Leseführung (Beispiel: eindeutige Farbe für jede Rubrik)?

- ☒ Erleichtert mir die Orientierung
- ☐ Nett, aber eigentlich überflüssig

Was trifft Ihrer Meinung nach auf das neue Testcenter zu? (mehrere Antworten möglich)

- ☒ Sehr informativ
- ☐ Mehr Informationen als nötig
- ☐ Mir fehlen Angaben
- ☒ Selbsterklärend
- ☐ Erst nach Studium der Anleitung verständlich
- ☐ Ist für mich überhaupt nicht verständlich
- ☒ Gut gewählte Bildausschnitte Kommt drauf an
- ☒ Schlecht gewählte Bildausschnitte
- ☐ Testcenter nutze ich nie

Haben Sie den PC-Games-Benchmark-Test auf der Heft-CD/-DVD bereits ausprobiert?

- ☐ Ja, funktioniert tadellos
- ☐ Ja, hatte aber technische Probleme
- ☐ Ja, hatte aber Probleme bei der Handhabung
- ☐ Nein

Falls Sie den Benchmark-Test ausprobiert haben: Welchen Wert hat Ihr PC erreicht?

____

Wie finden Sie den neuen Wertungskasten?

- ☒ Gefällt mir gut ☐ Der alte war besser

Wie finden Sie die ausführlichere Berichterstattung von Budgetspielen und Spielesammlungen („Classics")?

- ☒ Super! ☐ Geht so
- ☐ Interessiere mich nicht für ältere Spiele

Was halten Sie vom Space-Rat-Comic?

- ☒ Sehr witzig, unbedingt beibehalten
- ☐ Nett, aber überflüssig
- ☐ Empfinde ich als störend

Ihre Meinung zu Mittermeier's Lost Levels?

- ☒ Lustig, lese ich immer
- ☐ Lese ich nur, wenn mich das Thema interessiert
- ☐ Lese ich selten/nie

Welcher Artikel in diesem Heft hat Ihnen am besten gefallen?

Black & White

Von welchem Spieledesigner würden Sie gern ein Interview lesen?

?

Folgende Zusatz-Informationen würde ich mir bei den Vorschau- und Testberichten wünschen:

"ähnliche Spiele im Vergleich // Abb. der Verpackung

Bitte beurteilen Sie PC Games mit Schulnoten nach folgenden Kriterien:

- Inhalt der Heft-CD-ROM 1-2
- Benutzerfreundlichkeit der Heft-CD-ROM 3
- Layout (Heftgestaltung) 2
- Papier-/Druckqualität 2
- Texte 2
- Verständlichkeit 2
- Aktualität 2
- Übersichtlichkeit 1-2
- Preis-Leistungs-Verhältnis 1-2

Welche Spielemagazine lesen Sie außer PC Games?

- ☐ Abonniert ________
- ☒ Lese ich regelmäßig PCGH, N-Zone
- ☐ Lese ich manchmal ________

Welche Rubriken, Elemente etc. aus anderen Magazinen würden Sie sich auch für PC Games wünschen?

____

Teilnahmebedingungen

Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games, mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Unternehmen und der COMPUTEC MEDIA AG.
Einsendeschluss ist der 31. März 2001.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden.
Ihre Angaben dienen PC Games zu statistischen Zwecken und werden garantiert nicht an Dritte weitergegeben.
Die Preise werden unter allen Teilnehmern ausgelost. Die Antworten haben in keinem Fall Auswirkungen auf Ihre Gewinnchancen.
Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
Nur ausreichend frankierte Sendungen nehmen an der Verlosung teil.

Schicken Sie den ausgefüllten Fragebogen an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Mega-Gewinnspiel
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

ZU IHRER PERSON

Wie alt sind Sie?
☐ Bis 16 Jahre
☒ 17 bis 20 Jahre
☐ 21 bis 29 Jahre
☐ 30 bis 39 Jahre
☐ Älter als 40 Jahre

Ihr Beruf?
☐ Schüler
☒ Auszubildender
☐ Student ☐ Angestellter
☐ Leitender Angestellter
☐ Beamter ☐ Sonstiges

Name: ______________________

Vorname: ______________________

Anschrift: ______________________

Bitte vergeben Sie eine Schulnote für das aktuelle PC-Games-Titelmotiv:
3

Über welche Themen möchten Sie mehr in PC Games lesen?
DvD-Filme

DIE CD/DVD

Welches Demo auf der Heft-CD/-DVD hat Ihnen am besten gefallen?
____

Welche Video-Reportage hat Ihnen am besten gefallen?
____

Ist die Menüführung der Heft-CD ...
☐ perfekt? ☒ okay?
☐ verwirrend/schlecht?

Falls Sie die DVD-Version von PC Games kaufen: Was hat Sie zum Kauf bewogen?
☐ Die viel bessere Qualität der Videos
☒ Mehr Demos/Videos als auf CD-ROM
☐ Möchte mein DVD-Laufwerk nutzen

Ist die Länge der Videos ...
☐ zu lang? ☒ ideal? ☐ zu kurz?

Sind die Sprechertexte ...
☒ kompetent/interessant?
☐ okay? ☐ inkompetent/uninteressant?

Sind die gezeigten Spielszenen ...
☒ kompetent/interessant?
☐ okay? ☐ inkompetent/uninteressant?

Wünschen Sie sich auf der DVD ...
☒ mehr Videos? ☐ gleich viele Videos?
☐ weniger Videos?

Ist die Menüführung der DVD ...
☐ perfekt? ☒ okay?
☐ verwirrend/schlecht?

Wo schauen Sie die DVD an?
☐ PC mit DVD-Laufwerk
☐ DVD-Player am Fernseher
☒ sowohl TV als auch PC
☐ PlayStation 2

Welchen Software-DVD-Player benutzen Sie?
Power DvD

Welches DVD-Video (Neuheit) wollen Sie sich in den nächsten Monaten auf jeden Fall zulegen?
Nur noch 60 Sekunden

HARDWARE

Die Hardware-Rubrik in PC Games ist:
☐ zu umfangreich ☒ genau richtig
☐ zu klein

Sind die Hardware-Artikel für Sie verständlich und nachvollziehbar?
☐ Ja, immer ☒ Meistens ☐ Selten

Im Hardware-Teil interessieren mich vor allem (mehrere Antworten möglich):
☒ Vorschau-Berichte ☒ Tests
☒ Tuning-Tipps ☒ Marktübersichten

Am meisten interessiere ich mich derzeit für folgende Hardware-Komponenten (mehrere Antworten möglich):
☐ CD-ROM-Laufwerke ☒ DVD-Laufwerke
☒ Gamepads ☒ Grafikkarten
☐ Joysticks ☒ Komplett-PCs
☐ Lenkräder ☒ Mäuse ☐ Monitore
☐ Motherboards ☒ Prozessoren
☒ Soundkarten/-systeme ☐ Tastaturen

Welche Hardware steht Ihnen zur Verfügung?

Prozessor
☐ Bis 300 MHz ☒ Bis 500 MHz
☐ Bis 667 MHz ☐ Mehr als 700 MHz

Hauptspeicher
☒ Bis 64 MB RAM ☐ Bis 128 MB RAM
☐ Mehr als 128 MB RAM

Grafikkarten-Chip
☐ G400 ☐ GeForce 256 ☐ GeForce 2
☐ Rage 128 Pro ☐ Riva TNT
☐ Riva TNT 2 Ultra ☐ Savage 4
☐ Voodoo1/Voodoo Banshee
☐ Voodoo2 ☒ Voodoo3 ☐ VSA-100
☐ Sonstige ☐ Weiß nicht

Verfügt Ihr PC über ein DVD-Laufwerk?
☒ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

Welche Videospiel-Konsolen besitzen Sie?

	Besitze ich	Interessiert mich
Microsoft Xbox	☐	☒
Nintendo Game Boy	☒	☐
Nintendo 64	☒	☐
Nintendo GameCube	☐	☒
Sega Dreamcast	☐	☐
Sony PlayStation	☐	☐
Sony PlayStation 2	☐	☒

IHRE FAVORITEN

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? (bitte nur eine Antwort)
Black & White

Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten? (bitte nur eine Antwort)
Driver 2

Für welche Genres interessieren Sie sich? Bitte vergeben Sie Schulnoten für jeden Bereich (1 = bin absoluter Fan des Genres, 2 = spiele Vertreter des Genres sehr gerne ... 6 = interessiert mich überhaupt nicht).

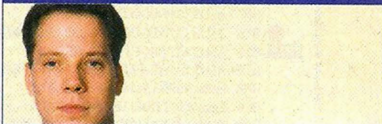
Action
1 Ego-Shooter (Half-Life, Unreal Tournament etc.)
1 Action-Adventures (Tomb Raider etc.)
5 Militärische Simulation (Gunship!, Falcon 4.0 etc.)

Abenteuer
1 Adventures (Flucht von Monkey Island etc.)
6 Rollenspiele (Baldur's Gate 2, Ultima 9 etc.)

Strategie
3 Aufbaustrategie (Die Siedler 4, Anno 1503 etc.)
3 Echtzeitstrategie (C&C, Age of Empires 2 etc.)
4 Rundenstrategie (Call to Power 2 etc.)
4 Wirtschaftssimulationen (Anstoss 3 etc.)
2 Denk-/Quizspiele (Wer wird Millionär? etc.)

Sport
4 Zivile Flugsimulationen (MS-Flight Simulator etc.)
1 Rennspiele/-simulationen (Need for Speed, Grand Prix 3 etc.)
2 Sportspiele (FIFA 2001, NHL 2001 etc.)

MEINUNG
BERND HOLTMANN



Die Telekom schafft zum 1. März ihre Flatrate für 79 Mark ab. Jetzt bleibt mir nur noch T-DSL - darauf warte ich schon seit Monaten.

Nachdem ich meine weihnachtlichen Eskapaden in Everquest wegen der immer wieder verschobenen Einrichtung meiner T-DSL-Leitung absagen musste, habe ich den Auftrag bei der Telekom schließlich storniert. Schweinerei - erst ködern und dann am langen Arm verhungern lassen! Dass es aber auch in Restdeutschland nicht anders ist, habe ich vor kurzem von einem Freund aus dem Münsterland gehört. Der wartet nun schon seit November und hat als Alternative die T-Online-Flatrate für 79 Mark. Wenn Sie das hier lesen, hat die Telekom diesen Tarif aber abgeschafft. Für die 79 Mark bekommt er ab 1. März nur noch begrenzte Online-Zeit, und zwar 90 Stunden. Na super - erst wartet der rosa Riese ab, bis alle großen Flatrate-Anbieter den Bach runtergehen, und dann werden die eigenen Leistungen heruntergeschraubt. Was soll denn das? Und auf der anderen Seite bleibt die T-DSL-Flatrate bestehen, um immer mehr Kunden zu gewinnen. Ich werde einen neuen T-DSL-Versuch starten - aber erst wieder in diesem Dezember. Dann wird nämlich Ultima Online 2 ausprobiert! BERND HOLTMANN

PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/82 48 34
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190/82 48 33
Täglich von 7-24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute 3,63 DM.

PIONEER DVD-A05SW

Laufwerk mit viel Spiel



ABGEDREHT Pioneer stellt seinem neuen DVD-Laufwerk ein starkes Software-Bundle zur Seite.

Pioneer (Tel. 02154-9130) liefert sein flottestes DVD-ROM-Laufwerk mit neuem Software-Bundle aus. Das A05SW liest DVDs mit 16-facher Geschwindigkeit (21,6 MB/Sekunde) und normale CDs mit 40-facher Geschwindigkeit (6 MB/Sekunde). Dazu gibt es den Software-DVD-Player ELSAmovie 2000 sowie das Rollenspiel **Icewind Dale**. Außerdem liegt dem Paket die **Star Wars: Episode 1 DVD Collection** bei. Auf dieser DVD finden Sie neben den zwei Spielen **The Phantom Menace** und **Episode I: Racer** noch eine **Star Wars**-Enzyklopädie. Das Komplettpaket kostet 325 Mark.

SONICBLUE RIO VOLT

CD-Player spielt MP3

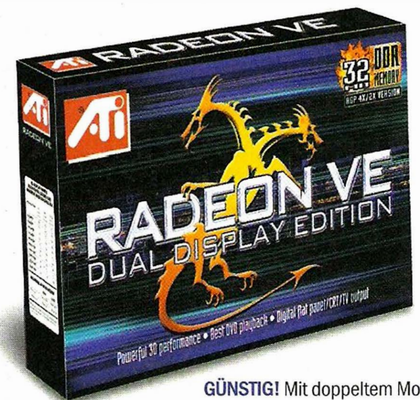


SPARSAM Mit einer Batterieladung sorgt der Rio Volt für 15 Stunden Klanggenuss.

Unter der Marke Rio (Tel. 08151-2660) kommt nun ein tragbarer CD-Player auf den Markt, der auch MP3-Dateien wiedergeben kann. Mit einer Batterieladung (2xAA) sorgt der Rio Volt für bis zu 15 Stunden Musikgenuss. Damit können Sie nicht nur reguläre Audio-CDs abspielen, sondern auch mit dem PC gebrannte Daten-CDs (CD-R und CD-RW). Unterstützt werden neben dem beliebten MP3-Format auch Songs im Windows-Media-Format (WMA). Mit dem hintergrundbeleuchteten Display können Sie sehr bequem alle verfügbaren Tracks ansteuern. Der Rio Volt wird mit MP3-Software, Netzteil, Shock-Speicher, Kabelfernbedienung sowie Kopfhörern ausgeliefert und kostet rund 480 Mark.

ATI RADEON VE

Radeon für wenig Geld



GÜNSTIG! Mit doppeltem Monitorausgang sorgt Ati für ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis.

Ati (Tel. 089-665150) bringt mit der Radeon VE die vierte Grafikkarte mit dem Radeon-Chip auf den Markt. Um die Platine etwas günstiger anzubieten, hat man den Grafikchip leistungstechnisch etwas beschnitten. Trotzdem verfügt die Karte neben dem D-Sub-Monitorausgang über einen digitalen Ausgang für Flachbildschirme. Über einen Adapter können Sie an Letzterem sogar einen zweiten Monitor parallel betreiben. Die 32 MByte Grafikspeicher sowie der Chip sind mit 183 MHz getaktet. Die Radeon VE ist ab 1. März für 269 Mark erhältlich.

ELSA MICROLINK ISDN USB

Surfen per USB



PLATZ SPAREND USB-Anschluss statt PCI-Steckplatz.

Die Multimedia-Experten von Elsa (Tel. 0241-6060) stellen im März ihren neuen ISDN-Controller in die Händlerregale. Sollten Sie also keinen Platz mehr für eine normale ISDN-Karte in Ihrem PC haben, können Sie trotzdem mit dem Microlink ISDN USB Connect bequem ins Internet. Im Lieferumfang sind alle Anschlusskabel, Treiber, Anleitung und Software zur Konfiguration als Anrufbeantworter oder zur Fernwartung enthalten. Das ISDN-Paket kostet 159 Mark und ist außerdem erfreulich flott, so dass Sie auch nicht auf der Datenautobahn im Stau stehen sollten.

ASUS AGP-V8200/64

Grafikplatine mit NV20

Asus (Tel. 02102-95990) bringt noch im März seine erste Grafikkarte mit dem NV20-Chip von Nvidia in den Handel. Die AGP-V8200/64 ist mit 64 MByte DDR-SDRAM ausgestattet. Ihr Grafikchip soll mit 200 MHz arbeiten, der Speicher mit 250 MHz DDR (effektiv: 500 MHz). Wie bei den Vorgängerkarten aus dem Hause Asus befindet sich im Lieferumfang unter anderem wieder das SmartMonitor-Tool, mit dem Übertaktungsversuche leichter werden. Die AGP-V8200/64 wird noch im März ausgeliefert und kostet zwischen 1.200 und 1.400 Mark.

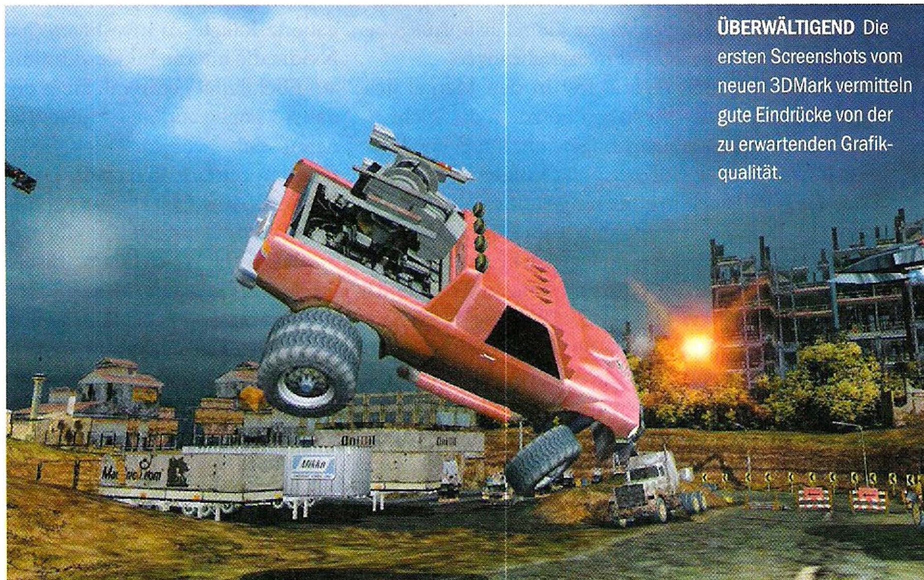


EDLE GRAFIK In unserer Vorschau ab Seite 194 erfahren Sie mehr über den iNV20-Chip.

MADONION 3DMARK 2001

Starker 3D-Benchmark

Madonion (www.madonion.com) steht kurz davor, den neuen Grafik-Benchmark 3DMark 2001 zu veröffentlichen. Erste Bildschirmfotos des Testprogramms basieren wie schon beim Vorgänger auf der Grafik-Engine des heiß erwarteten Actionspiels **Max Payne**. Durch die Unterstützung von Hardware-T&L werden vor allem Grafikkarten mit GeForce- und Radeon-Chip stark ausgelastet. Das Ergebnis wird sich sehen lassen können. Ein genauer Veröffentlichungstermin ist allerdings noch nicht bekannt.



ÜBERWÄLTIGEND Die ersten Screenshots vom neuen 3DMark vermitteln gute Eindrücke von der zu erwartenden Grafikqualität.

REFERENZ

Grafikkarten bis 500 Mark

Ati		
Radeon 32 MB SDR	DM 500,-	83%
Elsa		
ErazorX	DM 500,-	81%
Guillemot		
3D Prophet	DM 500,-	80%
Creative		
3D Blaster Annihilator	DM 500,-	80%
Matrox		
Millennium G400 MAX	DM 480,-	72%

Grafikkarten bis 1.000 Mark

Hercules		
3D Prophet II GTS 63 MB	DM 999,-	92%
Asus		
AGP-V7700 Pure	DM 799,-	91%
Elsa		
Gladiac	DM 850,-	90%
Ati		
All-in-Wonder Radeon	DM 799,-	90%
Creative		
3D Blaster GeForce2	DM 799,-	90%

Grafikkarten ab 1.000 Mark

Hercules		
3D Prophet II Ultra	DM 1.250,-	93%
Leadtek		
WinFast GeForce2 Ultra	DM 1.250,-	93%
Asus		
AGP-V7700 Ultra Pure	DM 1.350,-	93%
Creative		
3D Blaster GeForce2 Ultra	DM 1.250,-	92%

Soundkarten

Creative Labs		
SB Live! Player 1024	DM 149,-	92%
Videologic		
SonicFury	DM 270,-	88%
Terratec		
DMX XFire 1024	DM 120,-	85%
Terratec		
Xlerate Pro	DM 179,-	84%
Videologic		
Sonic Vortex2	DM 159,-	84%

Lenkräder

Microsoft		
SW ForceFeedback Wheel 2	DM 299,-	89%
Microsoft		
SW Precision Racing Wheel	DM 179,-	83%
Guillemot		
FF Racing Wheel	DM 249,-	82%
Thrustmaster		
360 Modena Pro Racing Wheel	DM 170,-	80%
Saitek		
R100 Racing Wheel	DM 129,-	72%

Gamepads

Microsoft		
Game Pad Pro	DM 89,-	86%
Thrustmaster		
Dual Power GamePad	DM 90,-	83%
Logitech		
WingMan RumblePad	DM 80,-	83%
Interact		
HammerHead FX	DM 99,-	80%
Saitek		
P2000	DM 100,-	78%

Spielemäuse

Microsoft		
IntelliMouse Explorer	DM 120,-	86%
Kärna		
Razer Boomslang 2000	DM 199,-	83%
Microsoft		
IntelliMouse with IntelliEye	DM 90,-	82%
Logitech		
MouseMan Wheel Optical	DM 100,-	82%
Logitech		
iFeel MouseMan	DM 130,-	81%



Nvidia NV20

„GeForce3"-Karten kommen zur CeBIT, aber **was kann der NV20-Chip wirklich? Gehören aktuelle Grafikkarten dann zum alten Eisen?** Wir sagen Ihnen, was das Zeichenwunderkind alles kann!

Ende Februar war es endlich soweit: Nvidia stellte offiziell den Grafikchip vor, der bisher nur unter seinem Codenamen „NV20" bekannt war. Wir haben uns das gute Stück etwas genauer angeschaut, denn bereits für die nächste Ausgabe rechnen wir mit den ersten Praxiserfahrungen.

Bis dato hat sich Nvidia fest in den Mantel des Schweigens gehüllt. Wir haben trotzdem die wichtigsten Eckdaten zusammengetragen, um Ihnen vorab einige Infos über den GeForce2-Nachfolger zu bringen. Dass der NV20 auch in einer umgetauften Version namens NV2X in Microsofts Xbox zum Einsatz kommt, konnten Sie bereits in der vergangenen PC Games lesen. Durch die DirectX8-Unterstützung beherrscht auch die PC-Variante NV20 viele neue Grafikeffekte durch Vertex- und Pixelshader, gekrümmte Oberflächen oder 3D-Texturen. Die neuen „GeForce3"-Karten sollen übrigens schon ab Mitte März im Handel erhältlich sein – und dabei teurer sein als die GeForce2-Ultra-Karten. Neben Asus werden auch Hercules und Leadtek Grafikkarten mit dem NV20-Chip bauen; die Asus V8000 Pure wird bei Erscheinen im Preissegment von etwa 1.200 bis 1.400 Mark liegen. Creative hält sich dezent zurück und beäugt das NV20-Spektakel zunächst nur – vielleicht produziert es bei entsprechendem Erfolg zu einem späteren Zeitpunkt auch eigene NV20-Karten.

Statt viel Geld in eine neue Megahertz-Rakete zu investieren, hat Nvidia die interne Bildberechnung auf Effektivität getrimmt. Eines der dabei angewandten Hilfsmittel nennt sich „vorgezogenes HSR" (Hidden Surface Removal). Dabei werden solche Objekte aus der 3D-Berechnung ausgelassen, die der Spieler nicht sehen kann. Bisher führt jeder Grafikchip diesen Tiefentest erst nach der 3D-Berechnung durch. Die „GeForce3" kann nun die dadurch eingesparte Performance für eine flottere Spielegrafik verwenden.

Außerdem unterstützt der „GeForce3"-Chip die Kompression des Tiefenspeichers (Z-Puffer). Diese Daten sind nötig, um jedem 3D-Punkt eine eindeutige Position (X-,



KONSOLENGRAFIK
In der Xbox-Demo des Spiels Malice konnte Nvidias Chipneuling bereits zeigen, was er zu leisten vermag.



POLYGONLASTIG
Erst bei richtigen DirectX8-Spielen wie Unreal 2 können Grafikkarten mit NV20-Chip auftrumpfen.

Y-, Z-Koordinaten) in der virtuellen Welt zuzuweisen. All diese technischen Tricks verringern die Datenmenge, die zwischen Grafikchip und dem auf der Grafikkarte verbauten Speicher hin- und hergeschoben werden muss. Der Chiptakt der NV20-Chips wird bei 200 MHz liegen, ihr 128-Bit-DDR-Speicher wird im besten Fall mit 460 MHz effektivem Takt arbeiten. Einige Hersteller greifen wohl auf günstigeren Speicher zurück, der dann mit geringerer Taktfrequenz läuft. Die ersten Karten kommen vermutlich mit 64 MByte aufgelötetem Speicher in den Handel, die ambitionierteren 128-MByte-Versionen mit aufgebohrten Taktfrequenzen sollen später folgen.

Der Chipkern des NV20 gleicht auf den ersten Blick dem seines Vorgängers: vier gleichzeitig arbeitende Rechen-Pipelines, die jeweils mit zwei Texturblöcken gekoppelt sind. Der Clou: Statt pro Pixel-Pipeline nur mit zwei Texturen arbeiten zu können, schafft der NV20 durch einen Trick sogar vier Texturen pro Pixel. Wie das funktioniert? Nachdem ein Pixel mit den ersten zwei Texturen belegt wurde, schleust der Chip den berechneten Bildpunkt nochmal durch die Pixel-Pipeline und kann dann zwei weitere Texturen anwenden. Andere Grafikkarten müssten das Ergebnis nach dem ersten Durchlauf der Pipeline erst aufwendig in den Grafikspeicher ablegen und danach wieder auslesen – bei dem NV20 bleiben diese Daten im Grafikchip, was die Berechnung etwas schneller macht. Auch die Geometrie-Einheit des NV20 wurde optimiert. Durch interne Zwischenspeicher und neue Berechnungsverfahren wird die neue T&L-Einheit vor allem bei DirectX8-Spielen wie **Unreal 2** für einen stark erhöhten Polygon- und Realismusgrad sorgen – ebenso wie die auf Geschwindigkeit optimierte Kantenglättung des neuen Nvidia-Chips.

Wenn man all die Aktualisierungen, neuen Rechentechniken und Verbesserungen in Betracht zieht, dann dürften „GeForce3"-Karten in herkömmlichen 3D-Spielen bis zu 30 % mehr Leistung bringen als solche mit GeForce2-Ultra-Chip. Diese höheren Werte dürften sich aber erst in Auflösungen ab 1.280x1.024 Pixeln bemerkbar machen. Als Prozessor sollte der NV20-Grafikkarte mindestens eine CPU ab 900 MHz zur Seite stehen – und natürlich ein großer Monitor. Wie stark die DirectX-Optimierungen greifen, zeigt sich frühestens mit der Veröffentlichung der ersten DirectX8-Spiele wie **Unreal 2**. Da es bis dahin mindestens Herbst wird, sollten alle vermeintliche Frühkäufer bis zum Erscheinen der ersten DX8-Spiele warten.



ERSTEINDRUCK

*GeForce2-Karten werden durch den NV20 auf keinen Fall überflüssig! Ob die neue GeForce-Generation mit über 1.200 Mark Anschaffungskosten ihr Geld wert ist, zeigen erst reine DirectX8-Spiele wie **Unreal 2** – und das erscheint frühestens im Herbst.* Bernd Holtmann

Alle GeForce-Chip-Details auf einen Blick

Durch seine intelligente Texturierungs-Engine und die Effizienz-Techniken kann der NV20 voraussichtlich 30 Prozent mehr Geschwindigkeit einfahren als der GF2-Ultra-Bruder.

Chipsatz	GeForce256 DDR	GeForce2 MX SDR	GeForce2 GTS/Pro	GeForce2 Ultra	GeForce3
Chiptakt	120 MHz	166 MHz	200 MHz	250 MHz	200 MHz
Speichertakt	150 MHz DDR	166/183 MHz SDR	166 MHz DDR	230 MHz DDR	Mind. 230 MHz DDR
Speicherbestückung	32/64 MB DDR (128 Bit)	32 MB SDR (128 Bit)	32/64 MB DDR (128 Bit)	64 MB DDR (128 Bit)	64/128 MB DDR (128 Bit)
Render-Pipeline	4 Pixel x 1 Texel	2 Pixel x 2 Texel	4 Pixel x 2 Texel	4 Pixel x 2 Texel	4 Pixel x 2 Texel (x 2 Texel)
Polygonleistung	15 Mio. Polygone	20 Mio. Polygone	25 Mio. Polygone	31 Mio. Polygone	40 Mio. Polygone
Pixelleistung pro Takt	480 Mio. Pixel	333 Mio. Pixel	800 Mio. Pixel	1.000 Mio. Pixel	800 Mio. Pixel
Texturleistung pro Takt	480 Mio. Texel	667 Mio. Texel	1.600 Mio. Texel	2.000 Mio Texel	Keine Angabe möglich
Speicherbandbreite	4,8 Gigabyte/s	Bis 2,9 Gigabyte/s	5,3 Gigabyte/s	7,4 Gigabyte/s	Mind. 8 Gigabyte/s
Effizienz-Techniken	Keine	Keine	Keine	Keine	Vorgezogener Tiefentest
Chip-Besonderheiten	Erster T&L-Chip	Multi-Monitor	DirectX7 Shading Engine	DirectX7 Shading Engine	DirectX8-kompatibel
Empfohlene 3D-Auflösung	1.024x768 (32 Bit)	1.024x768 (16 Bit)	1.280x1.024 (16 Bit)	1.280x1.024 (32 Bit)	1.280x1.024 (32 Bit)
Kartenpreis	Ca. DM 450,-	Ab DM 280,-	Ab DM 550,-	Ab DM 1.250,-	Ab DM 1.300,-

Der Malermeister

Ohne Grafikchip geht in 3D-Spielen gar nichts! Aber **welcher Chip ist für welches PC-System** wirklich der beste?

Beim Kauf einer neuen Grafikkarte entscheiden sich die meisten Spieler zuerst für den Grafikchip, dann überlegen sie, bei welchem Hersteller sie ihr Geld lassen. Grafikkarten mit gleichem Chip unterscheiden sich dabei meist nur in ihrer Ausstattung, weshalb die technischen Details der Rechenchips meist unter den Tisch fallen. Wir haben einen Blick unter die Motorhaube mo-

Nvidia Riva TNT2 M64

Fazit: Bis 800x600 bei 16 Bit Farbtiefe 3D-tauglich



Empfohlener Hauptprozessor:
Pentium II (bis 400 MHz), K6-2 (bis 400 MHz)

Empfohlene Monitorgröße:
15-17 Zoll

Technikdetails:
Rechen-Pipeline: 2 Pixel x 1 Texel
Chiptakt: 125 MHz
Speichertakt: 150 MHz
Speicherart: 64 Bit SDR SDRAM
Speicher auf Grafikkarte: 32 MByte
Kein Hardware-T&L

Empfohlene Spiele:
Age of Empires 1 + 2; Diablo 2; Command&Conquer-Serie; The Sims

Empfehlenswerte Karten:
Asus V3800 Magic; Elsa Erazor III LT; Guillemot Cougar PCI

Nvidia Riva TNT2 Pro

Fazit: Bis 800x600 bei 32 Bit Farbtiefe 3D-tauglich



Empfohlener Hauptprozessor:
Pentium II (bis 400 MHz), K6-2 (bis 400 MHz)

Empfohlene Monitorgröße:
15-17 Zoll

Technikdetails:
Pipeline: 2 Pixel x 1 Texel
Chiptakt: 143 MHz
Speichertakt: 166 MHz
Speicherart: 128 Bit SDR SDRAM
Speicher auf Grafikkarte: 32 MByte
Kein Hardware-T&L

Empfohlene Spiele:
FIFA-Serie; Need-for-Speed-Reihe; NHL-Serie; Starlancer

Empfehlenswerte Karten:
Asus V3800 Pro; Leadtek WinFast 3D S320 II Pro

Nvidia GeForce256 DDR

Fazit: Bis 1.024x768 bei 32 Bit Farbtiefe 3D-tauglich



Empfohlener Hauptprozessor:
400-800 MHz (Athlon, Celeron, Duron, Pentium III)

Empfohlene Monitorgröße:
17-19 Zoll

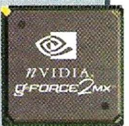
Technikdetails:
Pipeline: 4 Pixel x 1 Texel
Chiptakt: 120 MHz
Speichertakt: 300 MHz
Speicherart: 128 Bit DDR SDRAM
Speicher auf Grafikkarte: 32/64 MByte
Hardware-T&L der ersten Generation

Empfohlene Spiele:
Heavy Metal F.A.K.K. 2; Vampire; Star Trek Voyager; Elite Force

Empfehlenswerte Karten:
Asus V6800; Elsa Erazor X²; Gainward/Leadtek WinFast GeForce256

Nvidia GeForce2 MX

Fazit: Bis 1.024x768 bei 16 Bit Farbtiefe 3D-tauglich



Empfohlener Hauptprozessor:
400-800 MHz (Athlon, Celeron, Duron, Pentium III)

Empfohlene Monitorgröße:
17-19 Zoll

Technikdetails:
Pipeline: 2 Pixel x 2 Texel
Chiptakt: 175 MHz
Speichertakt: 166 MHz
Speicherart: 128 Bit DDR SDRAM
Speicher auf Grafikkarte: 32/64 MByte
Hardware-T&L der zweiten Generation

Empfohlene Spiele:
Grand Prix 3; Rune; F.A.K.K. 2; The Fallen

Empfehlenswerte Karten:
Asus V7100; Hercules 3D Prophet II MX; Leadtek WinFast GF2 MX

derner 3D-Beschleunigerkarten geworfen und zeigen Ihnen in diesem Artikel deren technische Leistungsdaten. Die Grafikchips von 3dfx haben wir absichtlich nicht in die Übersicht eingebaut, da die Karten de facto als Restposten gehandelt werden. Für zukunftsorientierte PC-Spieler ist der Griff zu einer neuen 3dfx-Karte also keine gute Idee. Wir raten Ihnen deshalb davon ab!

BERND HOLTMANN

Welcher Chip **lohnt sich?**

An unserem Preis-Leistungs-Vergleich der aktuellen Grafikchips erkennen Sie, dass sich nicht jede Grafikkarte für jeden PC eignet!

Grafikchip	Kartenpreis:	Leistung PIII 500	Leistung PIII 750
TNT2 M64	DM 200,-	20	21
TNT2 Pro	DM 230,- (+ 15 %)	33 (+ 65 %)	38 (+ 80 %)
GeForce2 MX	DM 320,- (+ 60 %)	40 (+ 100 %)	52 (+ 147 %)
Kyro3D	DM 350,- (+ 75 %)	37 (+ 85 %)	44 (+ 110 %)
GeForce256 DDR	DM 420,- (+ 110 %)	41 (+ 105 %)	56 (+ 167 %)
Radeon 32 DDR	DM 570,- (+ 185 %)	39 (+ 95 %)	53 (+ 152 %)
GeForce2 GTS	DM 600,- (+ 200 %)	42 (+ 110 %)	59 (+ 181 %)
GeForce2 Pro	DM 900,- (+ 350 %)	42 (+ 110 %)	61 (+ 190 %)
GeForce2 Ultra	DM 1.250,- (+ 525 %)	42 (+ 110 %)	62 (+ 195 %)

Die angegebenen Leistungswerte basieren auf den Durchschnittswerten der von uns durchgeführten Spiele-Benchmarks mit Unreal Tournament und Heavy Metal F.A.K.K. 2. Die Spielegeschwindigkeit haben wir in der Auflösung 1.024x768 in 16 und 32 Bit Farbtiefe gemessen.

Nvidia GeForce2 GTS/Pro

Fazit: Bis 1.280x1.024 bei 16 Bit Farbtiefe 3D-tauglich



Empfohlener Hauptprozessor:
500-1.000 MHz (Athlon, Celeron, Duron, Pentium III)

Empfohlene Monitorgröße:
17-21 Zoll

Technikdetails:
Pipeline: 4 Pixel x 2 Texel
Chiptakt: 200 MHz
Speichertakt: 333 MHz/400 MHz
Speicherart: 128 Bit DDR SDRAM
Speicher auf Grafikkarte: 32/64 MByte
Hardware-T&L der zweiten Generation

Empfohlene Spiele:
American McGee's Alice; Giants; Heavy Metal F.A.K.K. 2; Rune; Sacrifice

Empfehlenswerte Karten:
Asus V7700 Deluxe; MSI Starforce 64 (Test auf Seite 198)

Nvidia GeForce2 Ultra

Fazit: Bis 1.280x1.024 bei 32 Bit Farbtiefe 3D-tauglich



Empfohlener Hauptprozessor:
Ab 800 MHz (Athlon, Celeron, Duron, Pentium III)

Empfohlene Monitorgröße:
17-21 Zoll

Technikdetails:
Pipeline: 4 Pixel x 2 Texel
Chiptakt: 250 MHz
Speichertakt: 458 MHz
Speicherart: 128 Bit DDR SDRAM
Speicher auf Grafikkarte: 64 MByte
Hardware-T&L der zweiten Generation

Empfohlene Spiele:
Giants; F.A.K.K. 2; Sacrifice; Star Trek Voyager: Elite Force

Empfehlenswerte Karten:
Asus V7700 Ultra Pure; Hercules 3D Prophet II Ultra; WinFast GF2 Ultra

Ati Radeon

Fazit: Bis 1.024x768 bei 32 Bit Farbtiefe 3D-tauglich



Empfohlener Hauptprozessor:
500-900 MHz (Athlon, Celeron, Duron, Pentium III)

Empfohlene Monitorgröße:
17-21 Zoll

Technikdetails:
Pipeline: 2 Pixel x 3 Texel
Chiptakt: 162-183 MHz
Speichertakt: 162-183 MHz
Speicherart: 128 Bit SDR/DDR SDRAM
Speicher auf Grafikkarte: 32/64 MByte
Hardware-T&L der ersten Generation

Empfohlene Spiele:
Giants: Citizen Kabuto; Rune; Sacrifice; Unreal Tournament

Empfehlenswerte Karten:
Radeon 32 SDR TV/ DDR TV; Radeon 64 Video-In/Out

STM Kyro3D

Fazit: Bis 1.024x768 bei 16 Bit Farbtiefe 3D-tauglich



Empfohlener Hauptprozessor:
400-700 MHz (Athlon, Celeron, Duron, Pentium III)

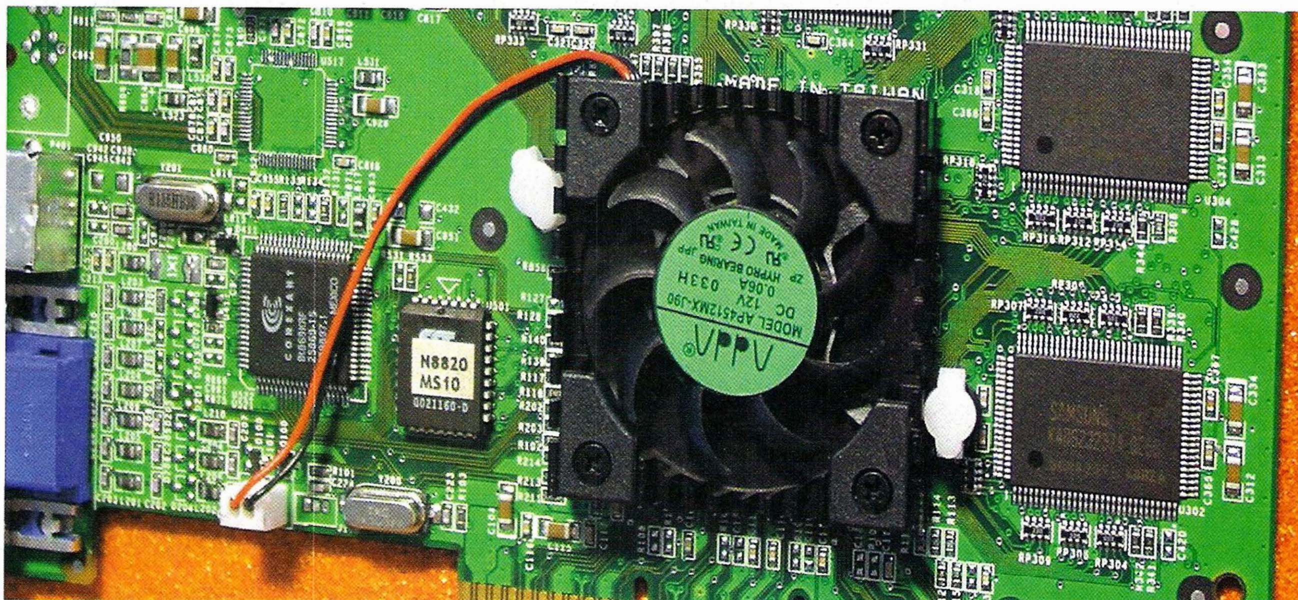
Empfohlene Monitorgröße:
15-19 Zoll

Technikdetails:
Pipeline: 2 Pixel x 1 Texel
Chiptakt: 115 MHz
Speicherart: 128 Bit SDR SDRAM
Speichertakt: 115 MHz
Speicher auf Grafikkarte: 32 MByte
Kein Hardware-T&L; eigene Technik

Empfohlene Spiele:
Homeworld; Unreal Tournament; Deep Space Nine: The Fallen; Rune

Empfehlenswerte Karten:
VideoLogic Vivid!; Powercolor Evil Kyro (www.powercolor.de)





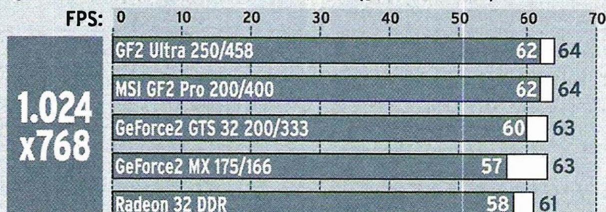
MSI Starforce 64

Die Platinenlöter von MSI bringen **den absoluten Preisknüller mit GeForce2-Pro-Chip** auf den Markt. Wie sich die Karte im Test schlägt, lesen Sie hier.

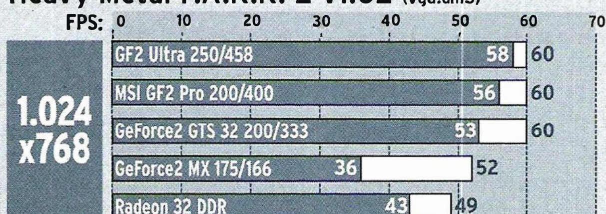
Benchmarkleistung

Wir haben die GeForce2-Pro-Karte auf einem Pentium III mit 750 MHz durch unsere Spielebenchmarks gejagt. Hier die Ergebnisse.

Unreal Tournament v4.28 (benchmark.dem)



Heavy Metal F.A.K.K. 2 v1.02 (vga.dm3)



Bei Unreal Tournament liegen die Ergebnisse sehr gedrängt, während die Messwerte bei F.A.K.K. 2 in 32 Bit größere Unterschiede erkennen lassen.

Settings: PIII 750, Asus P3B-F, Detonator 6.31, Radeon: 3063 **Legende:** 32 Bit | 16 Bit

Schon seit längerem sind Grafikkarten mit dem aufgebohrten GeForce2 Pro im Handel. Der darauf verbaute Chip ist eine schnellere Variante des GeForce2 GTS und greift auf mehr Speicher zurück. Seine 64 MByte DDR-SDRAM arbeiten nämlich mit 400 MHz effektivem Takt (statt 333 beim GTS). Aus diesem Grund sind die Karten auch entsprechend teuer. Leistungstechnisch liegen die Pro-Karten zwischen den GTS-Kollegen und den sündhaft teuren GeForce2-Ultra-Karten. Zur Preislage: Die GeForce2-Pro-Karten von Asus (GeForce2 Pro Pure), Leadtek (GeForce2 Pro) und Hercules (3D Prophet II Pro) bewegen sich im Preissegment zwischen 830 und 950 Mark. Für sparsame PC-Spieler sind diese Karten also nichts – bis jetzt, denn MSI hat mit seiner Starforce den absoluten Preisknüller am Start, der für 610 Mark über die Ladentheke geht. Neben dem mit 200 MHz getakteten GeForce2-Pro-Chip und den bereits erwähnten 64 MByte DDR-Speicher besitzt die Starforce64 einen TV-Ausgang, über den Sie das Monitorbild auch auf einem Fernseher ausgeben können. Aber nicht nur hardwareseitig hat die Starforce viel zu bieten. Neben recht einfachen Treibern auf Basis des Nvidia-Detonators liefert MSI noch einen eigenen Software-DVD-Player mit sowie die zwei Originalversionen der Spiele **V-Rally 2** und **Rainbow Six**. Außerdem wird die Karte mit einem eigenen Tuning-Tool ausgeliefert. Im nicht übertakteten Betrieb lief die Karte sehr stabil und konnte mit den teureren Pro-Karten auf jeden Fall mithalten. Allerdings ist sie nicht so übertaktungsfreudig wie beispielsweise die Hercules 3D Prophet II Pro, deren Speicher zusätzlich gekühlt wird. Durch Übertaktung konnten wir deshalb nur rund 5 Prozent mehr Leistung aus Chip und Speicher herausholen. Das günstige Angebot von MSI wird durch eine zweijährige Produktgarantie abgerundet. Unser Urteil: Die Starforce 64 liefert für den Preis einer GeForce2 GTS die Leistung einer teureren GF2 Pro. Allein deshalb ist ihr der PC-Games-Award für gutes Preis-Leistungs-Verhältnis sicher. Den Einsatz empfehlen wir Ihnen ab einem Hauptprozessor mit 700 MHz und einem 19"-Monitor.

BERND HOLTMANN

TESTURTEIL
MSI STARFORCE 64

90

HERSTELLER MSI
PREIS DM 610,-
TELEFON 069-408930



Prozessoren für Einsteiger

PC-Hauptprozessoren werden immer billiger, aber wo ist Ihr Geld am besten investiert? Wir haben drei neue Einsteigermodelle auf Spieletauglichkeit durchgetestet!

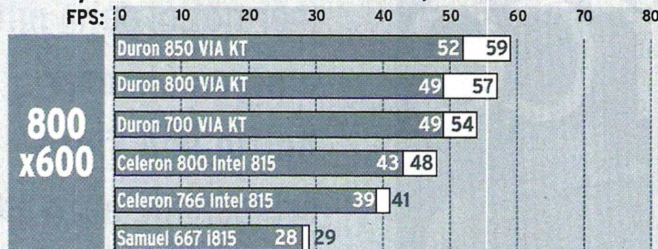


Alle großen Hauptprozessor-Hersteller haben neben ihren teuren Megahertz-Monstern auch eine günstigere Produktfamilie im Angebot. Im Hause AMD nennt sich diese CPU-Reihe Duron. Die Prozessoren gibt es zwar in verschiedenen Geschwindigkeiten, aber nur in der Sockel-A-Steckvariante. Für den Betrieb brauchen Sie also eine Hauptplatine mit Sockel-A-Steckplatz. Auf diesen Mainboards kommt meist einer der KT133-/KT133A-Chipsätze aus dem Hause VIA zum Einsatz. Der Prozessor arbeitet dann mit einem Front-Side-Bus von 100 MHz, der allerdings im DDR-Modus betrieben wird. Das heißt, dass in einem Takt gleich zwei Datenpakete verschickt werden können – und somit haben diese Systeme effektiv eine höhere Bandbreite als beispielsweise der günstige Celeron von Intel. Der von uns auf Herz und Nieren getestete Duron lief mit 850 MHz Taktfrequenz. Dabei hat der Prozessor 128 KByte Level-1-Cache und 64 KByte Level-2-Cache. Damit sind sehr flotte, interne Zwischenspeicher gemeint, die es dem Prozessor ersparen, für bestimmte Daten auf den langsamen Hauptspeicher des PCs zurückzugreifen. Ein Nachteil des Duron liegt in seiner mit 41 Watt recht großen Stromaufnahme. Die Konsequenz: Der Prozessor wird schnell warm und benötigt deshalb eine bessere Kühlung als die Celerons. Damit wären wir auch schon bei der günstigen Intel-Fraktion. In seiner ersten Hardware-Version arbeitete der Celeron nur mit Sockel-1-Mainboards zusammen und wurde bis jetzt stets mit einem 66-MHz-Front-Side-Bus betrieben. Warum? Intel wollte sich keine hauseigene Konkurrenz zum Zugpferd Pentium III (100 MHz FSB) schaffen. In der aktuellen Hardwareversion ist der Celeron ein Sockel-370-Prozessor, der auf modernen Mainboards ent-

Spieletest **in OpenGL**

Mit einer GeForce2 GTS im Gepäck haben wir mehrere Prozessoren durch unseren F.A.K.K.-2-Testparcours geschickt. Hier die Ergebnisse:

Heavy Metal F.A.K.K. 2 v1.02 (vga.dm3)



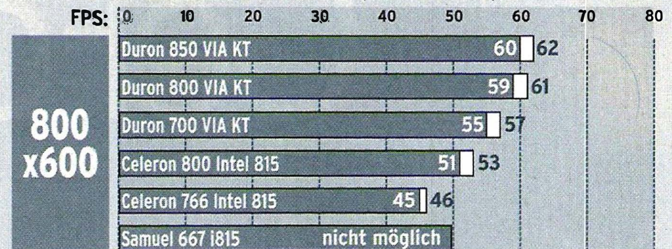
Hier machen die CPUs einen großen Unterschied aus. Ganz vorne spielt der Duron mit, gefolgt vom teureren Celeron. Ganz hinten liegt der Cyrix III.

Settings: GeForce2 GTS (Det. 6.31), KT133: Asus A7V, i815: Asus CUSL2 — Legende: 32 Bit | 16 Bit

Spieletest **in Direct3D**

Auch im rechenintensiven Unreal Tournament haben wir die günstigen PC-Mathematiker auf Ihre Leistung hin untersucht.

Unreal Tournament v4.32 (benchmark.dem)



In UT dominiert wieder der Duron. Leider verweigerte der Cyrix III in Unreal Tournament auf unserem Testsystem den Dienst und stürzte regelmäßig ab.

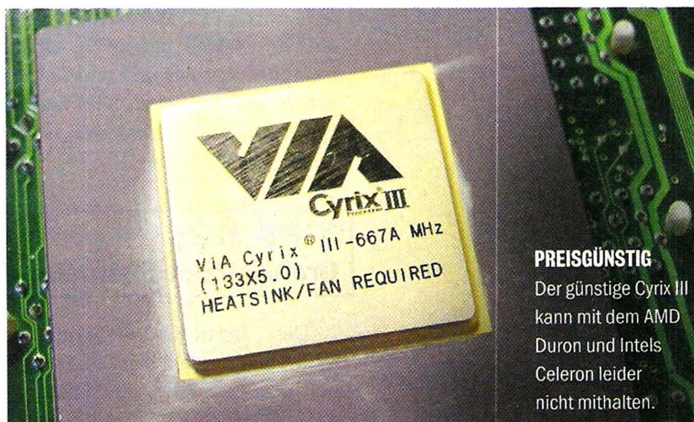
Settings: GeForce2 GTS (Det. 6.31), KT133: Asus A7V, i815: Asus CUSL2 — Legende: 32 Bit | 16 Bit

weder mit dem Intel815-Chipsatz oder dem VIA Apollo Pro 133 arbeitet. Die Zwischenspeichersituation sieht allerdings etwas anders aus als bei AMD. Der Celeron trägt 32 KByte Level-1-Cache und 128 KByte Level-2-Cache in seinem Inneren. Der von PC Games getestete Prozessor lief mit 800 MHz und ist übrigens Intels erster Celeron mit 100-MHz-Front-Side-Bus.

Als dritten Testkandidaten haben wir den neuen Cyrix III mit Samuel-2-Kern im Angebot. Früher war dieser Prozessor die einzige Alternative zum Pentium I und zum AMD K6. Nachdem VIA die Firma Cyrix gekauft hat, wurde der neue Cyrix III zum direkten Konkurrenten für Duron und Celeron – so die ursprüngliche Idee. Ebenso wie der Celeron ist auch der neue Cyrix III ein Sockel-370-Prozessor und kann deshalb auf die gleichen Mainboards zurückgreifen. Er wird allerdings nicht mit 100 MHz Front-Side-Bus betrieben, sondern mit 133. Beim internen Zwischenspeicher hat man sich am AMD Duron orientiert: Hier sind ebenfalls 128 KByte Level-1-Cache und 64 KByte Level-2-Cache im Einsatz. Der Chipkern des Cyrix III ist übrigens nur etwa halb so groß wie der von Duron und Celeron. Die schlechtere Leistung ist quasi schon vorprogrammiert, denn es können eben nur halb so viele Transistoren verbaut werden. Der getestete Cyrix III lief übrigens mit 667 MHz Taktfrequenz. Bevor wir uns nun den Testergebnissen zuwenden, sei auf den direkten Preisvergleich hingewiesen:

> Trotz seiner 100 MHz Front-Side-Bus ist **der Celeron 800 in Spielen rund 20 Prozent langsamer** als der Duron 850.

Der Duron mit 850 MHz kostet rund 270 Mark, der 800er-Celeron stolze 379 Mark und der Cyrix III mit 667 MHz lediglich 150 Mark. Ein Blick auf die Spiele-Benchmarks macht allerdings deutlich, dass Leistung auch ihren Preis hat. Sowohl bei **Heavy Metal F.A.K.K. 2** als auch bei **Unreal Tournament** konnte sich die Duron-Serie an die Spitze setzen. Trotz seiner 100 MHz Front-Side-Bus ist der Celeron 800 rund 20 Prozent langsamer als ein Duron 850. Ganz am Ende der Tabelle finden wir den Cyrix III wieder. Leider konnten wir bei **Unreal Tournament** keine verlässlichen Werte angeben, da regelmäßige Abstürze auf dem Asus A7V keine Messung zuließen. In **F.A.K.K. 2** lief er fast 40 Prozent langsamer als der Celeron und ganze 50 Prozent langsamer als der schnellste Duron. Die Einsteiger-CPU von AMD ist also klarer Testsieger – kein Wunder, hat er doch wegen der DDR-Umgebung und der besseren Fließkomma-Einheit noch ordentliche Reserven, um die Konkurrenz wegzuputzen. Fazit: Beim Neukauf ist ein Duron erste Wahl. Sollten Sie Ihren PC nur für ältere Spiele benutzen und schon ein Sockel-370-Mainboard besitzen, dann greifen Sie zum günstigen Cyrix III oder dem teuren Celeron. Extra-Tipp für Besitzer eines langsameren Durons: Die Durons mit 700, 800 und 850 MHz unterscheiden sich jeweils nur durch rund 5 Prozent mehr Leistung. Aufrüsten macht da also kaum Sinn. Intels Celeron 800 mit 100 MHz Front-Side-Bus ist hingegen knapp 15 Prozent schneller als sein 66-MHz-Vorgänger (in 800x600). BERND HOLTMANN



PREISGÜNSTIG
Der günstige Cyrix III kann mit dem AMD Duron und Intels Celeron leider nicht mithalten.

Der **Detailvergleich**

Wir haben die Einsteiger-CPUs von AMD, Intel und VIA genau unter die Lupe genommen. Die Ergebnisse im Überblick:

	AMD Duron	Intel Celeron	VIA Cyrix III
Codename	Spitfire	Coppermine 128	Samuel-2-Sockel
Sockel	Sockel 462 (A)	Sockel 370 FC-PGA	Sockel 370 PPGA
Taktfrequenzen	600-850 MHz	533-800 MHz	600-700 MHz
FSB	100 MHz DDR	66/100 MHz	100/133 MHz
Befehlserweiterung	3DNow!/MMX	MMX/SSE	3DNow!/MMX
L1-Cache	128 KB	32 KB	128 KB
L2-Cache	64 KB	128 KB	64 KB
L2-Cache-Busbreite	64 Bit	256 Bit	64 Bit

Tuning GeForce

Ständig neue Grafikbeschleuniger kaufen? Das ist nicht immer nötig, denn **mit einigen unserer Kniffe und Tipps** bringen Sie auch alte GeForce-Grafikkarten auf Hochtouren.

Den Griff zur neuesten Grafikplatine können Sie sich meistens durch geschicktes Tuning sparen. Wir haben uns deshalb die bekannte GeForce-Grafikkartenreihe zur Brust genommen und zeigen Ihnen Schritt für Schritt, wie Sie das meiste aus Ihrer Grafikkarte herausholen.

TIPP #1: Grafik-Wackelkontakt

Kommt es in Spielen häufig zu Abstürzen, sollten Sie prüfen, ob Ihre Grafikkarte korrekt eingebaut ist. Manchmal steckt eine Kante der Steckleiste nicht ganz im AGP-Slot. Mit etwas sprichwörtlichem Nachdruck lösen Sie dieses Problem.

TIPP #2: Stromversorgung

Je nach Anzahl der eingebauten Komponenten (Brenner, DVD-Laufwerke, PCI-Steckkarten) sollte ein Netzteil schon 250 oder 300 Watt liefern, um den PC absturzfrei zu halten. Im Notfall bauen Sie einige Komponenten aus und schauen, ob der PC stabil arbeitet. Sind andere Fehlerquellen ausgeschlossen, ist ein besseres Netzteil nötig.

TIPP #3: Grafikkarten-Spannung

Die Input/Output-Spannung (I/O-Voltage) steht beim Asus K7M und dem Asus A7V standardmäßig auf 3,56 Volt. Wenn Sie in Kombina-

tion mit einer GeForce256-Karte bei diesen Mainboards Stabilitätsprobleme haben, regeln Sie die Spannung probeweise auf 3,31 oder 3,35 Volt herunter. Auf einigen Computern konnten wir diese Probleme lösen, indem die Spannung etwas erhöht und die Spannungsversorgung dadurch stabiler wurde.

TIPP #4: AGP-Speicherverteilung

Wie bereits erwähnt, haben Grafikkarten mit GeForce256-Chip großen Stromhunger. Aus diesem Grund hatten solche Karten damals Probleme mit einigen Mainboards, wie dem Asus P2L97 (bis Rev. 1.05), dem Abit LX6 und bestimmten Gigabyte-Boards mit BX-Chipsatz. Das lag größtenteils daran, dass von einigen Herstellern die AGP-Spezifikationen nicht eingehalten wurden. In einigen Nicht-Intel-PCs sorgen die Grafikkarten wegen fehlender oder veralteter Chipsatztreiber immer noch für ein instabiles System. Auf unserer Heft-CD finden Sie den aktuellen „4-in-1"-Treiber für VIA-Mainboard-Chipsätze, der diese Probleme behebt. Der Chipsatz-Treiber ist aktualisiert, die Grafikkarte macht aber immer noch Ärger. Dies liegt meist an den AGP-Einstellungen im Mainboard-BIOS. Suchen Sie nach dem Wert „AGP Aperture Size" und setzen Sie ihn auf die Hälfte Ihres Hauptspeichers. Bei 128 MByte RAM sollte der Wert auf „64" stehen. Weicht er stark nach oben oder auch unten ab, kann es passieren, dass einige 3D-Spiele wie Unreal Tournament den Dienst gänzlich versagen oder nur mit Bildfehlern laufen.

TIPP #5: AGP-Settings im BIOS

Im BIOS sollten Sie auch den AGP-Modus auf die bestmögliche Einstellung setzen. Fangen Sie beim höchstmöglichen Wert an, den der Chipsatz verträgt, und arbeiten Sie sich dann herunter, bis die Grafikkarte problemlos arbeitet. Dabei deaktivieren Sie noch die Option „AGP Fast Writes", denn sie bringt keine Performance-Vorteile.

TIPP #6: AGP-Tuningtools

Mit den Tools „Nvmax" oder dem „GeForce Tweak Utility" von unserer Heft-CD können Sie unter anderem das so genannte Sideband Addressing (SBA) aktivieren – vorausgesetzt das BIOS unterstützt diese Option. Durch SBA gewinnen Sie etwa ein bis zwei Prozent mehr Leistung. Bei einem Mainboard mit AMD750-Chipsatz aktivieren Sie den „AGP 2X"-Modus. Die AGP-Schnittstelle läuft zwar aus Kompatibilitätsgründen standardmäßig mit AGP 1X, einige Grafikkarten arbeiten allerdings auch im 2X-Modus problemlos.

TIPP #7: Detonator-Probleme

Der Detonator-Treiber in der Version 6.50 ist der aktuellste Treiber für alle Grafikkarten mit GeForce-Grafikchips. Sie finden ihn auch auf unserer Heft-CD. Grundsätzliches zur Treiberwahl: Besitzt Ihre Grafikkarte einen Monitorausgang und maximal einen TV-Ausgang, dann greifen Sie am besten zum Detonator-Treiber des Grafikchip-Herstellers Nvidia (www.nvidia.com). Bei zusätzlichen Hardware-Features wie einem Video-Eingang, TV-Tuner oder der bei Asus üblichen 3D-Brille und dem Diagnose-Chip benutzen Sie die Herstellertreiber und die mitgelieferten Tools.

TIPP #8: Detonator-Installation

Den Detonator 6.50 müssen Sie von Hand installieren: Entpacken Sie die Dateien in ein Verzeichnis, gehen Sie in den Geräte-Manager (rechter Mausklick auf „Arbeitsplatz", dann auf „Eigenschaften" und Register „Geräte-Manager") und wählen Sie die Grafikkarte. Unter „Eigenschaften" auf „Treiber", dann „Treiber aktualisieren" und „Weiter". Anschließend geben Sie im unteren Menüpunkt das Verzeichnis mit dem Treiber an und wählen die Grafikkarte aus.

TIPP #9: Treibereinstellungen

Der brandneue Detonator 6.50 macht das Leben nicht leichter und birgt einige Probleme. Nach jeder Treiberinstallation werden alle Grafikeinstellungen wieder auf ihre Standardwerte zurückgesetzt. Dazu zählen zum Beispiel die Einstellungen für die Kantenglättung (Direct3D) sowie die vertikale Synchronisation mit dem Monitor (Direct3D und OpenGL). Verfluchen Sie den neuen Treiber also nicht, wenn Ihr Spiel nach der Installation sehr viel langsamer zu sein scheint. Das liegt nicht am Treiber, sondern an den „vergessenen" Grafikeinstellungen. Aus diesem Fall haben wir für Sie auf der nächsten Seite die wichtigsten Einstellungen kurz erklärt. nach der Installation steht die Kantenglättung unter Direct3D auf „2x2 (low detail)". Für flotteren Spielspaß ziehen Sie den Regler einfach wieder nach ganz links. Sowohl bei Direct3D als auch in den OpenGL-Optionen sollten Sie zudem den „Vertical Sync Mode" auf „Off" stellen. Bei einigen Spielen müssen Sie diese Option zusätzlich noch im Spielmenü vornehmen, bevor die Grafikkarte unabhängig vom Monitor arbeiten kann.

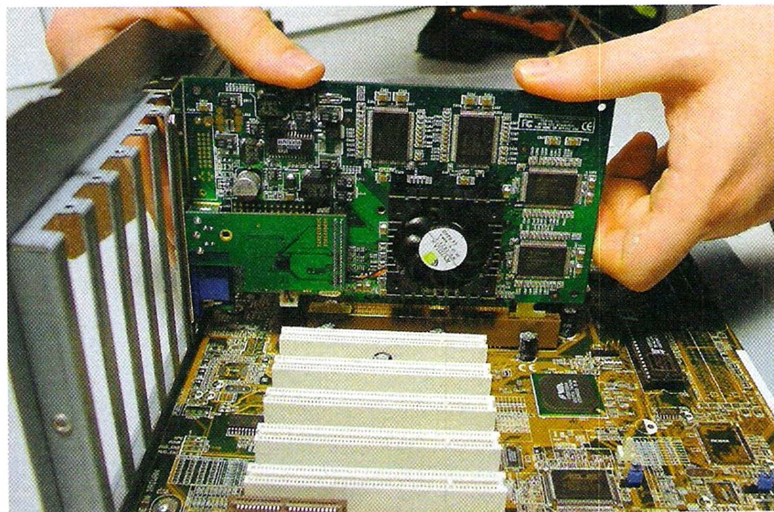
Problembehandlung

Mit dieser Checkliste können Sie die gröbsten Probleme im Zusammenhang mit Grafikkarten umgehen und lösen!

- Haben Sie die Grafikkarte nach Abstürzen testweise heruntergetaktet?
- Ist das aktuellste Mainboard-BIOS installiert?
- Ist der aktuellste Chipsatz-Treiber für das Mainboard installiert?
- Leistet das Netzteil mindestens 230 Watt?

Achten Sie auch auf diese BIOS-Einstellungen:

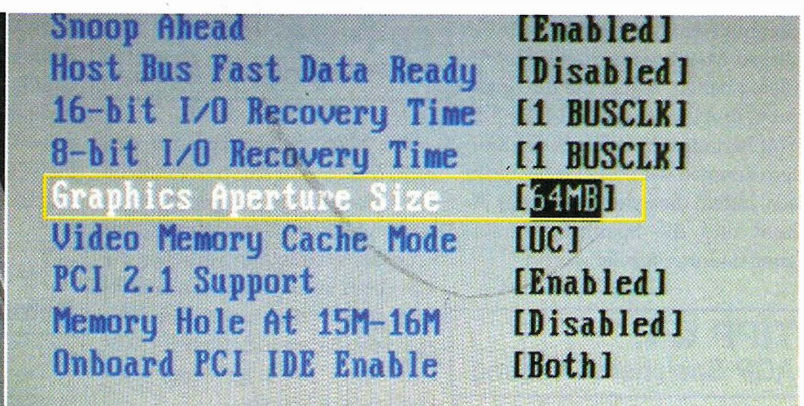
- Haben Sie „Assign IRQ to VGA" auf „Yes" gesetzt?
- Steht der Schalter „Video BIOS Shadow/Cacheable" auf „Disabled"?
- Haben Sie „VGA Palette Snoop" auf „Disabled" gestellt?
- Ist der Menüpunkt „AGP Fast Writes" auf „Disabled" gesetzt?
- Haben Sie „AGP Aperture Size" auf die Hälfte Ihres Hauptspeichers gesetzt?



ABSTURZSICHER Wenn die Grafikkarte nicht feststeckt, kann es zu unregelmäßigen Abstürzen kommen. Etwas Nachdruck hilft hier weiter.



UNTER STROM Besonders PCs mit vielen Steckkarten und Laufwerken brauchen ein Netzteil mit 250-300 Watt. Dieses hier ist etwas untermotorisiert.



VORSICHT BIOS! Um Grafikfehlern oder Startproblemen von Spielen vorzubeugen, geben Sie hier (auch: „AGP Aperture Size") die Hälfte der Größe Ihres Hauptspeichers an.

TIPP #10: Geheimes Treibermenü

Mit dem Tool „Detonator CoolBits" (auf Heft-CD) können Sie ein verstecktes Treibermenü freischalten. Im Menü „Eigenschaften der Grafikkarte" finden Sie unter „Hardware Options" einen zusätzlichen Regler, über den Sie den Grafikchip- und Speichertakt ändern können. Hier ist aber Vorsicht geboten, denn durch die Übertaktung gewinnen Sie zwar ein paar zusätzliche Prozent an Grafikleistung, verlieren aber auch die Produktgarantie der Grafikkarte.

TIPP #11: OpenGL-Einstellungen

Um Darstellungsfehler zu vermeiden, sollte der Schalter „Fog Table Emulation" aktiviert sein. Im OpenGL-Menü finden Sie noch die Option „Buffer Flipping Mode". Wenn Sie in OpenGL-Spielen auch mit aktiviertem Vsync vertikale Bildverzerrungen („Tearing") wahrnehmen, kann Ihnen der „Block Transfer Mode" helfen. Er sorgt für augenfreundliches Spielen, kostet aber auch bis zu zehn Prozent Leistung.

OpenGL und Direct3D im Griff

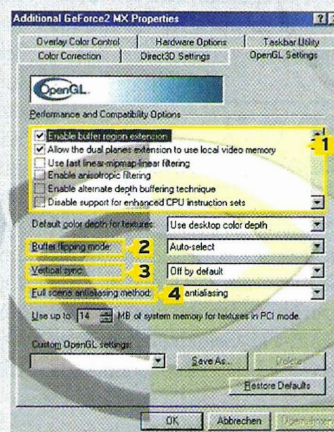
Der Detonator-Treiber von Nvidia arbeitet mit allen aktuellen Nvidia-Grafikchips zusammen. Aus diesem Grund haben wir für Sie die optimalen Einstellungsmöglichkeiten herausgefunden.

1. Aktivieren Sie nur die ersten beiden Optionen. Bei Stabilitätsproblemen probieren Sie die letzte Option aus.

2. Wenn Sie hier den „Block Transfer"-Mode einstellen, dann tauchen in einigen Spielen wie **Half-Life** keine vertikalen Bildverzerrungen („Tearing") mehr auf. Leider kostet Sie das rund 10 Prozent der Spielgeschwindigkeit.

3. Ist diese Option abgeschaltet, kann die Grafikkarte ihre maximale Zeichenleistung entfalten, ohne auf die Darstellung jedes Einzelbildes zu warten. Ist sie eingeschaltet, wird die Rechengeschwindigkeit der Grafikkarte an die Wiederholfrequenz des Bildschirms gekoppelt.

4. Besonders empfehlenswert ist der „1,5x1,5"-Schalter in niedrigen Auflösungen von 640x480 bis hin zu 800x600 Bildpunkten.

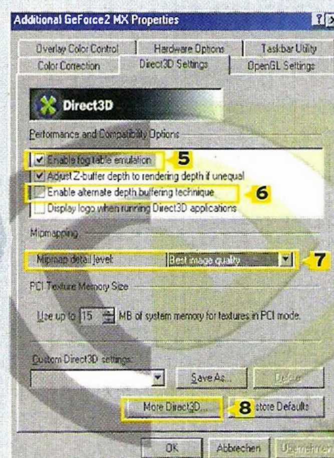


5. Dieser Schalter ist wichtig für die Kompatibilität bei Spielen, denn er sorgt für die korrekte Darstellung von Nebel.

6. Bei Darstellungsfehlern von einzelnen Polygonen und Überschneidungen sollten Sie diesen Schalter aktivieren. Tiefeninfos der Polygone werden dann auf eine andere Weise berechnet.

7. Bei GeForce-Karten können Sie hier ohne schlechtes Gewissen die Option „Best Image Quality" einstellen. Bei älteren Nvidia-Grafikchips (TNT2) können Sie durch das Herabsetzen noch etwas mehr Performance aus Ihrer Grafikkarte kitzeln.

8. Hier finden Sie weitere Optionen: Vsync sollten Sie für flotten Spielspaß deaktivieren, Anti-Aliasing bei GeForce2-MX-Karten auf „2x2 Low Detail", bei GTS/Pro-Karten auf „2x2 Normal" stellen. GF2-Ultra-Karten vertragen „2x2 Special".



TIPP #12: PowerDVD-Grafikfehler

Bis zur Version 2.55 (Build 0620) hat das Programm PowerDVD Probleme bei aktivierter Hardwarebeschleunigung. Wenn Sie diese im Menü „Konfiguration/Video" ausschalten, laufen DVD-Filme wieder ohne Probleme. Bei Darstellungsfehlern wählen Sie statt „Auto-Select" besser die „Force Weave"-Methode.

TIPP #13: OpenGL-Nachbrenner

Um in OpenGL-Spielen dem Geschwindigkeitsrausch zu verfallen, schalten Sie beispielsweise in **Heavy Metal F.A.K.K. 2** oder **American McGee's Alice** die komprimierten Texturen ein: Fahren Sie die Eingabekonsole mit der Taste „^" herunter (vorher in den Grafikoptionen aktivieren) und tippen Sie dann den folgenden Befehl ein: „r_ext_com press_textures 1". Einziger Nachteil: Sie müssen einige Abstriche bei der Bildqualität machen. BERND HOLTMANN

Sparen Sie sich schlau!

PC GAMES HARDWARE – das ultimative Magazin für zockende Hardware-Fans und schraubende Gamer.



PC GAMES HARDWARE – das ultimative Magazin für zockende Hardware-Fans und schraubende Gamer.

Testen Sie drei Ausgaben von PC Games Hardware zum Preis von zwei. Sie sparen satte 33% gegenüber dem normalen Abopreis und wissen drei Monate lang über die neuesten Hardware-Trends Bescheid.

PC Games Hardware berichtet jeden Monat brandaktuell über Entwicklungen und Trends im Bereich Spiele-Hardware.

Das Magazin gibt einen umfangreichen Marktüberblick über Grafikkarten, Lautsprecher, Spielecontroller, CD- und DVD-Laufwerke, Soundkarten, Prozessoren und, und, und. Mit dem Einkaufsführer und den Herstellerlisten bietet es eine echte Einkaufshilfe für Spielefans. Besonders im Blickpunkt stehen Tuningtipps, um aus dem eigenen Rechner die optimale Leistung herauszuholen. Die CD ist voll gepackt mit Patches, Treibern, Tools, Demos und Videos, eben allem, was Spielefans für ihren PC brauchen.

PC Games Hardware im Abo:

Pünktlich
Keiner kriegt sie früher

Praktisch
Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag

Prominent
Das Hardware-Magazin für PC-Spieler

PC Games Hardware TESTS TIPPS TUNING
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER

www.pcgameshardware.de

X Ja, ich möchte das Miniabo von PC Games Hardware mit CD-ROM! (P3 PH 30)

Absender: (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

E-Mail *(für weitere Informationen)*

Gefällt mir PC Games Hardware, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte PC Games Hardware jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (DM 82,80/Jahr (= DM 6,90/Ausg.); Ausland DM 106,80,-/Jahr; ÖS 630,-/Jahr) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der drei Hefte kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

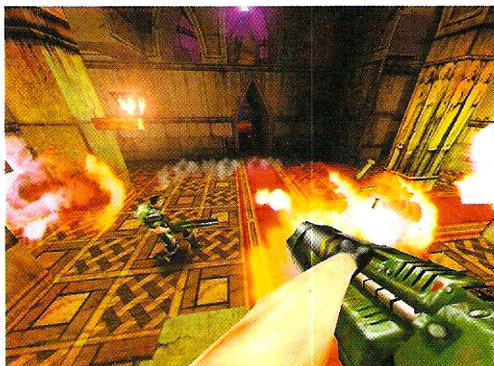
Vertrauensgarantie:
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: PC Games Hardware, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an:
PC Games Hardware, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

Tuning Mainboard

Um Ihrem PC Beine zu machen, müssen Sie **nicht immer gleich tief in die Tasche greifen.** Schon einige kleine Änderungen im BIOS machen Ihren Rechner sofort schneller!



ABSTURZFREUDIG Anhand von Abstürzen in Unreal Tournament erkennen Sie sehr schnell, ob die veränderten Speichereinstellungen des Mainboard-BIOS funktionieren oder nicht.

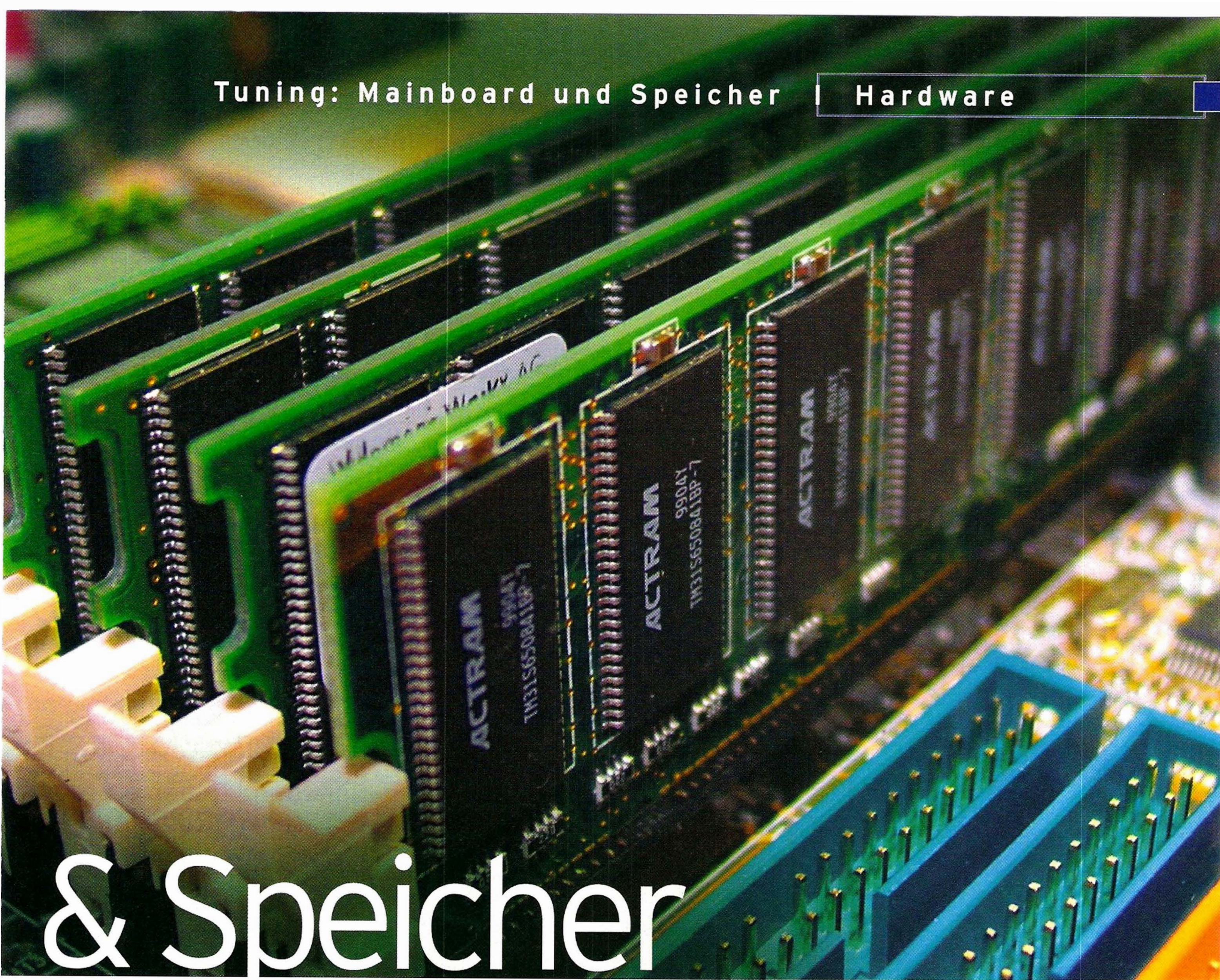
Der Hauptspeicher ist bei aktuellen Spiele-PCs meist eine sehr leistungskritische Komponente. Mit etwas Probieren können Sie hier noch einige Prozent an zusätzlicher Spieleleistung aus Ihrer Hardware herauskitzeln. Dazu müssen Sie sich allerdings an Ihr BIOS trauen. Sollten Sie davon keine Ahnung haben, lassen Sie besser einen erfahrenen Freund oder Verwandten Ihre Systemeinstellungen verändern. Bevor Sie das machen, sollten Sie sich auf der Webseite des Herstellers Ihres Mainboards nach einem BIOS-Update erkundigen!

TIPP #1: PC133-Speicher

Wenn Sie statt des aktuellen PC133-Speichers noch älteren PC-100-Speicher in Ihrem Rechner verwenden, verzichten Sie auf bis zu zehn Prozent an zusätzlicher Geschwindigkeit! Bei Mainboards mit guten Tuningoptionen können Sie PC100-Speicher aber zusammen mit dem Front-Side-Bus (FSB) in kleinen Schritten hochtakten. Im BIOS gibt es Optionen wie „Host Clk“, die eine individuelle Taktung von FSB und Speicher erlauben. Davon unabhängig können Sie die Einstellung „Dram Clk“ verändern, um PC100-Speicher mit 133 MHz anzusprechen. Bei Abstürzen stellen Sie die Werte sofort wieder zurück! Sollten Sie PC133- und PC-100-Speicherstreifen in einem PC mischen, so arbeiten beide Module nur mit 100 MHz Takt.

TIPP #2: Wie viel Speicher?

Speicher ist momentan verflixt günstig, aufrüsten können Sie zurzeit also recht sparsam! Wenn Sie aber bereits 128 MByte Speicher Ihr Eigen nennen, spart Ihnen eine Speichererweiterung nur im normalen Windows-Betrieb einiges an Zeit. Unsere Benchmarks haben gezeigt, dass aktuelle Spiele durch



& Speicher

mehr als 128 MByte Speicher kaum flotter werden. Sollten Sie nur 64 MByte besitzen, empfehlen wir Ihnen die schleunigste Aufrüstung, um Ruckler bei 3D-Spielen zu vermeiden. Unter Windows 2000 fällt das Performance-Plus durch mehr Speicher übrigens sehr viel größer aus.

TIPP #3: Speicherabstürze

Die Anzahl der Speichermodule auf dem Mainboard sollten Sie möglichst gering halten, um Instabilitäten zu vermeiden. Wenn zwei Speicherstreifen auf Ihrem Mainboard stecken, so sollten beide vom gleichen Hersteller sein. Markenspeicher ist dabei wegen seiner besonderen Systemstabilität zu empfehlen. Stecken drei PC133-Streifen im PC, kann es auch bei diesen hochwertigen Markenmodulen zu Abstürzen kommen. Abhilfe schaffen Sie, indem Sie den Speicher vom BIOS aus mit nur 100 MHz ansprechen.

TIPP #4: AGP und Grafikspeicher

So groß Ihr Hauptspeicher auch sein mag – die Erhöhung der Einstellung „AGP Aperture Size" im BIOS brachte in unseren Tests keinen Performance-Gewinn. Der einzige Haken an dieser Einstellung: Ist der angegebene Wert zu klein, dann verweigern einige 3D-Spiele, wie zum Beispiel **Unreal Tournament**, den Dienst. Deshalb sollten Sie sich als Faustregel merken: Die AGP Aperture Size sollte die Hälfte Ihres gesamten Hauptspeichers betragen.

TIPP #5: Speicherdetails

Im BIOS-Menü „Chipset Features Setup" können Sie die Speichereinstellungen verändern. Die wichtigste Option ist der Eintrag „CAS Latency", dessen Werte Sie entweder auf „2" oder „3" stellen können. Damit stellen Sie übrigens ein, wie viele Taktzyklen zur Spaltenadressierung des Speichers nötig sind. Das heißt also: Je kleiner der Wert, umso flotter der Zugriff. Hochwertiger PC100-Speicher verträgt meist eine CAS2-Einstellung, PC133-RAM hingegen fast nie. Einen Versuch sollten Sie auf jeden Fall starten, denn so können Sie rund zehn Prozent mehr Performance in Spielen herausholen. Verträgt der Speicher die Einstellung nicht, meldet Windows 9X/ME häufig Abstürze. Stellen Sie die Option dann einfach wieder auf den Standardwert. Erfahrene Spieler können auch die „Precharge Time" und das „RAS-to-CAS-delay" wie die CAS-Einstellung auf Werte zwischen 2 und 3 einstellen.

TIPP #6: Timing bei Speicherbänken

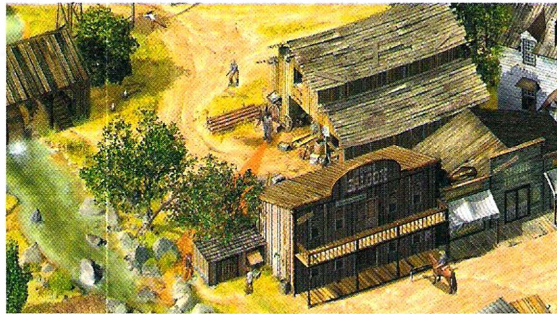
So genannter DRAM-Speicher (Dynamic-RAM) muss nach jedem Lesen von Daten im Millisekundentakt wieder aufgefrischt werden. Mit der BIOS-Option „Bank Interleaving" können Sie diese Refresh-Phasen optimieren. Zur Wahl stehen dabei meist die Optionen „Off", „2 Bank" und „4 Bank". Ist das Bank Interleaving eingeschaltet, steht es also auf „2 Bank" oder „4 Bank", bringt Ihnen das auf jeden Fall ein kleines Geschwindigkeitsplus von bis zu fünf Prozent. Der Nachteil: Auch hier kann es gelegentlich zu Abstürzen kommen.

BERND HOLTMANN

CD & DVD

Demos | Videos | Patches | Tools & Treiber

TOP-DEMO | STRATEGIE | DESPERADOS



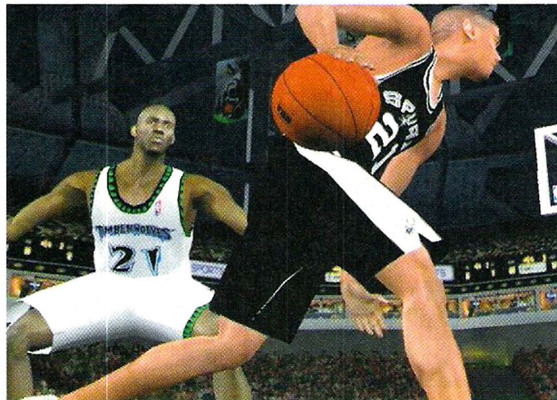
Nur für die Leser von PC Games gibt es diesen Level aus **Desperados**: Retten Sie mit Cooper und seinen Freunden den Sheriff aus den Händen böser Gangster. Wenn Sie bislang Zweifel hatten, ob **Desperados** wirklich **Commandos** ebenbürtig sein kann, dann überzeugen Sie sich anhand dieser exklusiven Demo. Tipps & Tricks dazu finden Sie ab Seite 157.

Echtzeitstrategie	CD 1/DVD
Pentium 233, 32 MB RAM	

WEITERE DEMOS:

TITEL	BESCHREIBUNG	CD/DVD	BENÖTIGTE HARDWARE
M&M's The lost formulas	Denkspiel	DVD	Pentium 233, 64 MB RAM
Swarog	Strategie	DVD	Pentium 200, 32 MB RAM
Wer wird Millionär?	Denkspiel	CD 1/DVD	Pentium 200, 32 MB RAM

TOP-DEMO | SPORT | NBA LIVE 2001



Wie groß sind die Unterschiede zum Vorgänger? Urteilen Sie selbst, ob Georg Valtins Kritik an den vergleichsweise geringen Verbesserungen gegenüber **NBA Live 2000** berechtigt ist. In einem dreiminütigen Freundschaftsspiel der Indiana Pacers gegen die LA Lakers dürfen Sie alleine oder gegen einen Freund Ihr Können am Korb beweisen. Die detaillierte Grafik lässt sich auf fast jeden Rechner anpassen, die meisten anderen Optionen sind dagegen in der Demo-Version gesperrt. Gespielt werden kann mit Tastatur, Joystick oder sogar der Maus.

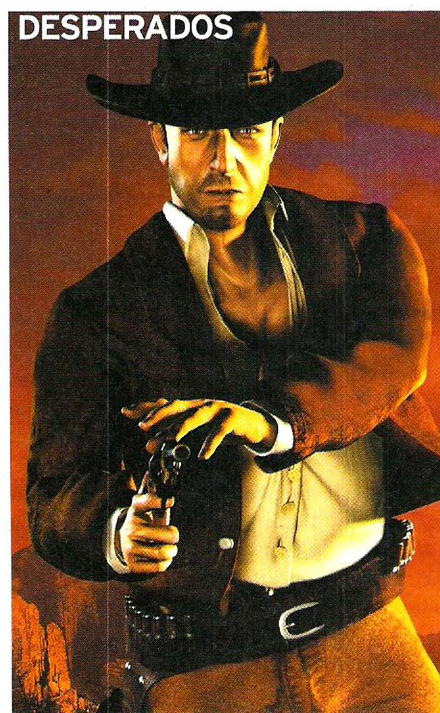
Sportspiel	CD 1/DVD
Pentium II 266, 32 MB RAM, Direct3D	

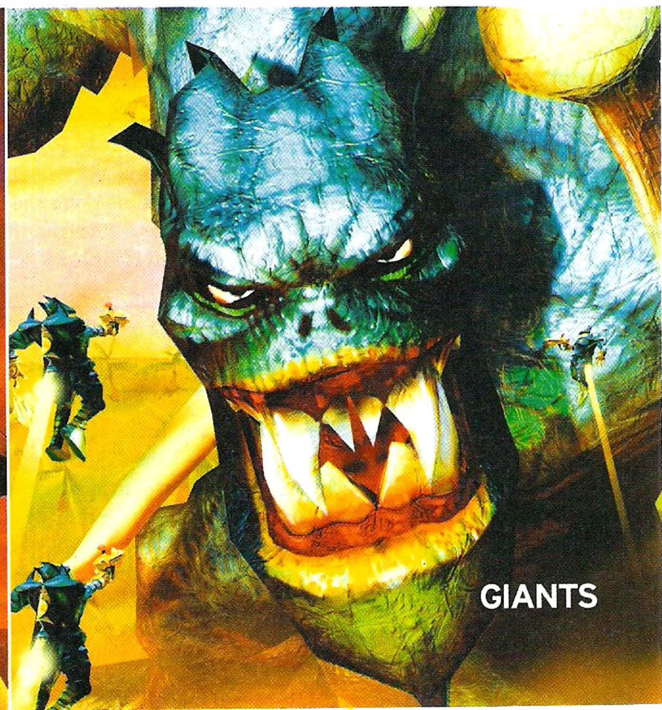
WEITERE DEMOS:

TITEL	BESCHREIBUNG	CD/DVD	BENÖTIGTE HARDWARE
Blobby Volley	Sportspiel	CD 1/DVD	Pentium 200, 16 MB RAM, Direct3D
Ducati World Challenge	Rennspiel	CD 1/DVD	Pentium II 266, 32 MB RAM, Direct3D
High Heat MLB Baseball	Sportspiel	DVD	Pentium 200, 32 MB RAM, Direct3D
RC Simulator	Rennspiel	CD 1/DVD	Pentium 300, 64 MB RAM, Direct3D
Stunt GP	Rennspiel	CD 1/DVD	Pentium 233, 32 MB RAM, Direct3D

TOP-10-DEMOS

PLATZ	
1	Desperados
2	Giants
3	Gothic
4	NBA Live 2001
5	Ducati World Challenge
6	Hostile Waters
7	Wer wird Millionär?
8	Stunt GP
9	Journey's End
10	Earth Force

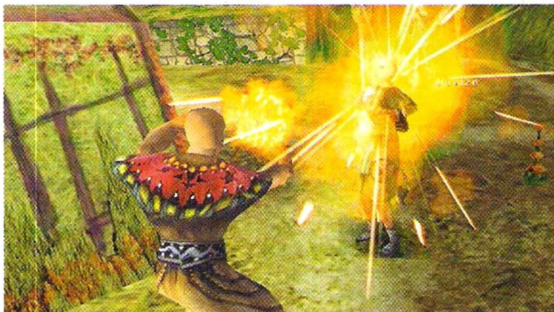

DESPERADOS


GIANTS

TOP-DEMO I ABENTEUER I GOTHIC

Das Rollenspiel aus Deutschland kommt mit großer Verspätung, aber es kommt: Probieren Sie in unserer Top-Demo aus, ob Ihnen Steuerung, Grafik und Story zusagen. Beachten Sie, dass **Gothic** Ihrer Grafikkarte einiges zumutet und daher 32 MByte Grafik-RAM besonders empfehlenswert sind. In der Demo-Quest müssen Sie in einer alten Mine ein Objekt bergen.

Rollenspiel	CD 1/DVD
Pentium II 400, 64 MB RAM, Direct3D/Glide	



WEITERE DEMOS:

TITEL	BESCHREIBUNG	CD/DVD	BENÖTIGTE HARDWARE
Journey's End	Rollenspiel	DVD	Pentium 233, 64 MB RAM, Direct3D

TOP-DEMO I ACTION I GIANTS

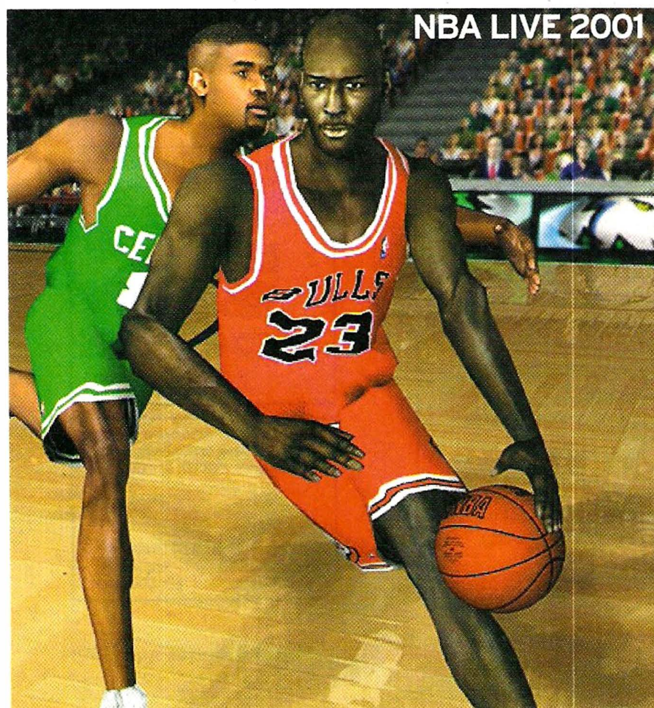
Der typische, schräge Humor von Shiny wartet auch in unserer Action-Top-Demo auf Sie. Lassen Sie sich aber nicht ablenken, denn in der Rolle der Meccaryns müssen Sie einem Smartie Frischfleisch bringen, was den Sea Reapern aber gar nicht gefällt. Setzen Sie daher die Zahl der Meccaryns und deren Waffenarsenal klug ein, um nicht zu verlieren.

Action	CD 1/DVD
Pentium II 350, 64 MB RAM, Direct3D	



WEITERE DEMOS:

TITEL	BESCHREIBUNG	CD/DVD	BENÖTIGTE HARDWARE
Deranged Raid	Action-Simulation	DVD	Pentium 200, 32 MB RAM, Direct3D/OpenGL
Earth Force	Action-Simulation	DVD	Pentium 233, 32 MB RAM, OpenGL
G-Sector	Arcade	DVD	Pentium II 266, 32 MB RAM, Direct3D
Hostile Waters	Action	DVD	Pentium 200, 32 MB RAM, Direct3D
LaserAge Gold	Arcade	CD 1/DVD	Pentium 200, 32 MB RAM
Meteor Mash	Arcade	CD 1/DVD	Pentium 200, 16 MB RAM
No Escape	Action	DVD	Pentium 200, 32 MB RAM, Direct3D
Outbound	Action	CD 1/DVD	Pentium 200, 16 MB RAM
Startron	Arcade	CD 1/DVD	Pentium 200, 32 MB RAM, OpenGL
Urban Mercenary	3D-Action	DVD	Pentium II 400, 64 MB RAM, Direct3D/OpenGL





VIDEOS

AKTUELL
- ConflictZone
- StarTrek: AwayTeam
- StarTrek: Bridge Commander

VORSCHAU
- Excalibug
- Runaway

TEST
- Black & White
- Clive Barker's Undying
- Die Siedler 4
- F1 Racing Championship
- Gothic

TEST
- DieVölker2
- Gangsters 2
- Outlive
- Project Eden

PATCHES

DEUTSCHE VERSIONEN
- Anstoss 3 v1.4
- Anstoss 3 v1.4a
- C&C: Alarmstufe Rot 2
- Commandos Windows 2000
- Das Geheimnis der Druiden Demo-Patch v2.1
- Die Siedler 4 Patch #1
- Europa Universalis v1.07b
- NHL 2001 Roster-Update Februar 2001
- NHL2001 v1.03
- No One Lives Forever Beta #2
- Oil Tycoon v1.01
- Patrizier 2 v1.10
- Star Trek: Armada
- Starfleet Command 2 Voodoo5-Texturen
- Sudden Strike v1.2
- SWAT 3 Elite Edition v1.7.0.0

US- & UK-VERSIONEN
- Age of Sails 2 v1.01
- B-17 Flying Fortress 2 Patch #1
- Combat Mission v1.12

TREIBER

- Elsa Erazor II & III & X 6.67
- Elsa Gladiac (MX, Ultra) 6.67
- Leadtek GeForce2 MX Win9x
- Leadtek GeForce2 6.49 Win9x
- Matrox G450, G400, G200 6.23.005 Win9x
- MSI Detonator 6.47 Win9x
- Nvidia Detonator 6.50 Win9X & ME

TOOLS

- Cacheman
- Detonator Coolbits
- DirectX 8.0a für Win9x
- DVDGenie 3.80
- GameVoice Shareware
- GameVoice Update Beta
- GeForce Tweak Utility 2.6
- Hercules 6.35 Control Panel Update
- Hz-Tool 1.4
- MatroxTweak Utility 4.14
- NVmax 1.49
- PowerStrip 2.78
- PowerStrip 2.78
- Powertoys
- Radeon Tweaker 0.10.0
- Raid-on Tweaker v3.1
- Tweaki... for Power Users

SPECIALS

- 3DMark2000
- Acrobat Reader
- Bundesliga Manager X – Elfmeterschießen
- Datango
- Feedback Musik, Sound & Sprache
- Gamespy
- Half-Life Maps und Mods
- NALAdd-on für NHL 2001
- Stock Blaster
- Unreal Tournament Maps & Mods (nur DVD)
- WinDVD (nur DVD)
- WinZip 7.0 Shareware

IMPRESSUM

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

IHRE ANSPRECHPARTNER

Chefredaktion
Fragen, Anregungen, Kritik und Wünsche rund ums Heft:
chefredaktion@pcgames.de


Petra Maueröder [pm@pcgames.de] Strategie
Kennt alles, spielt vieles: Wo kleine Siedler große Schlachten schlagen oder sich GDI-Streitkräfte mit den Nod-Brüdern balgen, fühlt sich die Expertin für Strategisches und Taktisches am wohlsten.


Florian Stangl [fs@pcgames.de] Sport, Action
Wacht neben einem Eishockey-Schläger auf, verbringt die Mittagspause mit **Need for Speed** und putzt abends seinen Raketenwerfer. Der Stanglnator stört sich auch nicht an nörgelnden PR-Managern.

Redaktion
Wenn Sie Fragen oder Anmerkungen zu einzelnen Artikeln haben, dann können Sie sich direkt an die einzelnen Redakteure wenden:


Daniel Kreiss [dk@pcgames.de] Abenteuer, Action
Seit Jahren räumt er Britannia auf, verbessert sein Charisma und kennt jeden Baum an der Schwertküste mit Vornamen. Abenteurer Kreiss behauptet von sich, jedes Rededuell mit Piraten zu gewinnen.


Georg Valtin [gv@pcgames.de] Abenteuer, Sport
Unser Schorsch hat ein Herz, groß wie ein Basketball. Kein Wunder, dass er jeden anknurrt, der ihm die Testversion von **NBA Live** wegschnappen will – außer, er wird durch gute Rollenspiele besänftigt.


Sascha Gliss [sg@pcgames.de] Simulation, Sport
Tausendsassa Gliss tanzt gerne auf allen Hochzeiten und bekommt nur bei öden Wirtschaftssimulationen Schweißausbrüche. Setzt man ihn vor eine Online-Flugsimulation, vergisst er alles um sich herum.


Rüdiger Steidle [rs@pcgames.de] Strategie, Action
Unser Nachwuchs-Napoleon kennt Spiele, die andere nicht mal buchstabieren können. Der Hardcore-Stratege ist aber nicht betriebsblind, sondern fliegt mit Sascha um die Wette oder ballert wild um sich.


Thomas Weiß [tw@pcgames.de] Abenteuer, Action
Verputzt Zergs zum Frühstück, schubst Terraner in tiefe Krater und röstet Protoss über dem Lagerfeuer. Wenn sich unser Rambo Thomas in **Unreal Tournament** ausgetobt hat, löst er mit der Maus Puzzles.


Rainer Rosshirt [rossi@pcgames.de] Leserbriefe
Der einzig wahre Yeti der Spieleszene existiert wirklich: Seit Anbeginn der PC Games hilft der Leserbrief-onkel verzweifelten Lesern, erschreckt kleine Kinder und bringt den TÜV Bayern zur Verzweiflung.

Fragen, Anregungen, Kritik und Wünsche zur Heft-CD/-DVD


Jürgen Melzer (Leitung) [cd@pcgames.de]

Redaktion CD/DVD: Bernhard Meiler, Jasmin Sen

Fragen zu Hardware-Tests


Bernd Holtmann [hardware@pcgames.de]

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir Ihnen aus zeitlichen Gründen nicht bei technischen Problemen mit Ihrem PC oder einzelnen Spielen weiterhelfen können.

Fragen, Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website


Stefan Bringewatt [sb@pcgames.de]

Tipps&Tricks-Einsendungen (Kurztipps, Komplettlösungen etc.)


Florian Weidhase (Leitung) [tipps@pcgames.de]
Telefax: 0911-2872-200

Redaktion Tipps & Tricks: Silke Menne, Stefan Weiß, Lars Theune

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir Ihnen aus zeitlichen Gründen keine individuellen Tipps zu Spielen geben können.

Textchef: Michael Ploog
Lektorat: Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Schötz, Claudia Brose
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Petra Dittrich-Hübner, Carola Giese, Gisela Müller
Titelgestaltung: Gisela Müller
Bildredaktion: Albert Kraus, Sonja Pfaffenberger
Redaktionsassistenz: Sascha Pilling

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE
PC Games, Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

Abo-Telefon: 01805 / 95 95 06
(0,24 DM/Min.)
Abo-Fax: 01805 / 95 95 13
(0,24 DM/Min.)
Abo-E-Mail: computec.abo@dsb.net

VORSTAND
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.

ANZEIGENKONTAKT
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: +49 -911/28 72 345
Fax: +49 - 911/28 72 241
E-Mail: info@cms.computec.de
Web: www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung: Thorsten Szameitat (V.i.S.d.P.) -141
Anzeigenberatung: Wolfgang Menne -144, Ina Schubert -346, Michael Wamser -245
Anzeigendisposition: Andreas Klopfer -140, Anca Stef -345
Anzeigenmarketing, Leserdaten: Claudia Rudolph -143, Anja Krauß -345
Anzeigengrafik: Sabine Klier -138, Kirsten Krümmel -138

Es gelten die Mediadaten Nr. 14 vom 01.10.2000
COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus.
Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Anja Krauß, Anschrift siehe oben.

VERLAG
Computec Media, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Verlags- und Geschäftsleitung: Rainer Kube
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung: Martin Closmann
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeanette Haag

VERTRIEB
Gong Verlag GmbH

ABONNEMENT
PC Games kostet im Abonnement mit CD-ROM oder DVD DM 114,- (Ausland DM 138,-).
Zusätzlich mit Vollversion DM 204,-

PC Games Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm
Tel.: 01805 / 95 95 06
(0,24 DM/Min.)
Fax: 01805 / 95 95 13
(0,24 DM/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882, Fax: -5277
E-Mail: nduft@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD ÖS 900,-
PC Games DVD ÖS 900,-
PC Games Plus ÖS 1.435,-

DRUCK
heckel GmbH, ein Unternehmen der Schlott-Sebaldus-Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games CD
ISSN 0947-7810 VKZ B12782

PC Games Plus
ISSN 1432-248x VKZ B41783

PC Games Magazin
ISSN 0946-6304 VKZ B83361

PC Games DVD
ISSN 1616-6914 VKZ B50713

Fragen zum Abo (neues Abo, Änderungen von Adresse oder Bankverbindung, Umstellung von CD auf DVD etc.)
computec.abo@dsb.net

INSERENTEN

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:
PC Games Hardware
PC Action
Kids Zone
PSG
PlayZone
N-Zone
MCV

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V (IVW), Bad Godesberg


Verbreitete Auflage 4. Quartal 2000 290.773 Exemplare



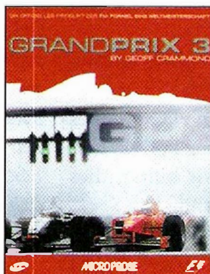
Ermittelte Reichweite 860.000 Leser

Abgefahrene Aboprämien

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön gratis eines der abgebildeten Top-Games. Aber zögern Sie nicht, denn das Angebot gilt nur, solange der Vorrat reicht!

Grand Prix 3

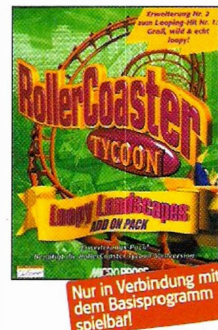
Realistischer geht es nicht: Erleben Sie die Faszination Formel 1 hautnah mit Geoff Crammonds *Grand Prix 3*. Strecken, Fahrer, Teams – all das präsentiert sich genauso, wie Sie es von den TV-Übertragungen gewohnt sind. Mit *Grand Prix 3* erleben Sie, wie sich Michael Schumacher oder Mika Häkkinen in der Loews-Kurve in Monte Carlo fühlen und werden förmlich in Ihren Stuhl gedrückt, wenn es mit über 300 Sachen über den Hockenheimring geht. Grafik, Fahrgefühl und Steuerung genügen höchsten Ansprüchen.



Hardware-Voraussetzungen:
Pentium 300, 64 MB RAM, HD 100 MB, 4xCD-ROM

Rollercoaster Tycoon: Loopy Landscapes

Der Freizeitpark-Aufbauspaß geht weiter: Hunderttausende von Freizeitpark-Architekten haben Schwindel erregende Attraktionen entworfen und die Besucher mit Grillhähnchen, Eiscreme und Cola versorgt. Mit der Zusatz-CD *Loopy Landscapes* (das Basisprogramm wird vorausgesetzt) bekommen Sie gleich zwei Erweiterungs-Sets auf einmal, denn all die Szenarien und neuen Fahrgeschäfte der ersten Zusatz-CD *Added Attractions* sind im Paket enthalten – da ist wochenlanges Aufbau-Vergnügen garantiert!



Hardware-Voraussetzungen:
Pentium 90, 16 MB RAM, HD 45 MB, 4xCD-ROM

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC GAMES, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

PC Games im Abo:

Pünktlich
Keiner kriegt sie früher

Praktisch
Lieferung per Post,
Gebühr bezahlt der Verlag

Prominent
Europas großes
PC-Spiele-Magazin



☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
(DM 114,-/Jahr [= DM 9,50/Ausg.]; Ausland 138,-/Jahr; öS 900,-/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** mit CD-ROM und Vollversion. (DM 204,-/Jahr [= DM 17,-/Ausgabe]; öS 1.435,-/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(DM 114,-/Jahr [= DM 9,50/Ausg.]; Ausland 138,-/Jahr; öS 900,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games PLUS und PC Games mit DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie: (bitte nur ein Spiel ankreuzen)

☐ „Grand Prix 3" (Art.-Nr. 2039)
☐ „Rollercoaster Tycoon: Loopy Landscapes" (Art.-Nr. 2040)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Games CD, PC Games PLUS oder PC Games mit DVD!

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie:
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: PC Games, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

P2 PG 93

Leser fragen, PC Games antwortet

Kein X für ein U

Euer Xbox-Special war sehr interessant – endlich mal Klartext von jemandem, der es wissen muss. Dennoch bezweifle ich, dass ich mir jemals eine Konsole (und sei es eine noch so gute wie die Xbox) kaufen werde. Als Fan von Echtzeit-Strategiespielen und Ego-Shootern kann ich mir einfach nicht vorstellen, wie ich ohne Maus und Tastatur auskommen soll. Ein ***Half-Life*** *oder* ***Command & Conquer*** *mit dem Gamepad zu steuern, ist doch totaler Blödsinn.*

SANDRA BILLMANN, ASCHAFFENBURG

Abo-Verwirrung

Ich bin erst vor kurzem bei euch Abo-Kunde geworden. Ich wurde von Frau Pilz-Strasser geworben, heiße aber selbst Strasser. Ist das ein Problem?

DORIAN STRASSER, PER E-MAIL

Ich bin mit eurer Antwort zur Abo-Frage (Zeitschrift 3/2001) nicht ganz einverstanden. Ihr schreibt, dass Werber und Geworbener aus rechtlichen Gründen nicht den gleichen Namen haben dürfen – Vater Müller darf nicht Sohn Müller werben. Laut Coupon fürs Abo darf aus rechtlichen Gründen Werber und Geworbener nicht ein und dieselbe Person sein. Demzufolge dürfte Vater Müller doch Sohn Müller werben! Es sind ja zwei verschiedene Personen. Frage: Was ist nun richtig?

INGO FAUSTMANN, PER E-MAIL

Ich habe euer Heft mit CD-ROM abonniert und ich will wissen, ob ich (wenn ich schon ein paar Hefte bekommen hab) auch noch zu DVD wechseln kann.

DANIEL HOFFMANN, PER E-MAIL

Die Auskunft in PC Games 03/2001 war nicht ganz korrekt und missverständlich. Wir bitten, dies zu entschuldigen. Richtig ist:

1. Ein Wechsel von CD- auf DVD-Ausgabe oder umgekehrt ist jederzeit möglich – es gibt keine zeitlichen Beschränkungen.
2. Der Abonnent muss natürlich nicht volljährig sein; in dem Fall ist aber die Unterschrift des Erziehungsberechtigten nötig.
3. Neuer Abonnent und Werber dürfen den gleichen Nachnamen und die gleiche Anschrift haben; es müssen jedoch zwingend zwei verschiedene Personen sein. Eine Vater-Sohn-Werbung ist daher genauso möglich wie eine Großmutter-Sohn-Werbung.



KLEINES SCHWARZES
Stellt Microsofts Xbox ab Anfang 2002 eine brauchbare Ergänzung zum PC dar?

Speicherdrama

Mit Interesse hab ich euren Artikel über das Speichern in Spielen gelesen. Allerdings sind alle Möglichkeiten, diese Funktion in ein Spiel (nicht) einzubauen, schlecht. Speichern macht das Spiel kaputt (man kann quasi in die Zukunft schauen), mit Nicht-Speichern entsteht Frust und Speicherpunkte kompensieren die Nachteile nicht wirklich. Deshalb hier meine Idee: Kein Speichern einbauen (nur vielleicht nach jeder Mission). Die meisten Spiele sind sowieso schon ziemlich dynamisch programmiert – so wäre es doch möglich, nachdem man gestorben ist, die Schwierigkeit des tödlichen Monsters herabzusetzen. Man muss dann zwar immer nochmal alles spielen, hat aber wesentlich mehr Chancen, den Bösewicht zu besiegen.

SYNOPIA, PER E-MAIL

Ich finde es eine Schande, wie manche Leser über ***Giants*** *urteilen. Ich kann einfach nicht verstehen, warum man sich über ein so geniales Game wie* ***Giants*** *aufregen kann. Ich muss sagen, dass die Entwickler das genau richtig gemacht haben, wenn man automatisch von Level zu Level gesichert wird. Die Levels sind nun auch nicht sehr groß, und wenn man sichern könnte, würde ich es trotzdem nicht nutzen. Was nützt es denn, wenn man immer nach zwei Minuten wieder sichert. Man sollte mal sein Können zeigen und versuchen, das Spiel durchzuspielen. Deshalb verstehe ich nicht, warum* ***Giants*** *so wenig Prozent bekommen hat. Wenn die Speicherfunktion drin gewesen wäre, hätte man* ***Giants*** *noch weniger geben müssen!*

JOHANNES KAPPEL, PER E-MAIL

Das Thema Savegames ist und bleibt ein heißes Eisen – die Lager der Befürworter und Gegner sind nach unserer Einschätzung etwa gleich groß. Wo eine fehlende Speichermöglichkeit den Spielspaß objektiv bremst oder sogar in Frust umschlägt, werden wir auch künftig abwerten. Nicht jeder Spielekäufer hat den Nerv, eine Mission etliche Male ganz von vorne zu beginnen. Die Meinung der Redaktion: Die Entscheidung, ob und wann gespeichert wird, sollte in jedem Fall dem Käufer überlassen bleiben – schließlich hat dieser ja auch für das Spiel gezahlt. Der Schwierigkeitsgrad lässt sich seitens des Entwicklers auch auf elegantere Weise steigern.

Counter-Strike

*Die 14 Seiten Tipps zu **Counter-Strike** waren einfach genial – vielen Dank! Da merkt man, dass erfahrene Profis am Werk waren! Selbst ich, der schon seit Monaten in einem Clan mitspielt, konnte noch Neues entdecken.*

RAINER WIEDEMANN, PER E-MAIL

Als ich die PC Games 3/2001 gelesen habe, ist mir bald der Kragen geplatzt! Zum einen gebt Ihr für einige Maps genaue Wegbeschreibungen und kündigt dann auch noch an, wo die Gegner warten! Macht es Sinn, einigen Newbies zu zeigen, wie man auf Dächern turnt? Wie sollen erfahrene Spieler noch einen Vorteil aus ihrer Erfahrung ziehen können, wenn der Gegner ständig irgendwelche „Tricks" macht? Das Bild auf Seite 158, mit dem Terror auf der Anzughaube, ist einfach eine Frechheit! Ist es denn nötig, all diesen fiesen Campern auch noch zu zeigen, wo man am besten „startpointcamping" betreibt? Für Anfänger nutzen all diese Tipps sowieso nichts, da diese nicht zielen können und in der Hitze des Gefechtes sowieso wieder all die „tollen" Tipps vergessen! Und wer nicht zielen kann, dem nützt weder das Campen noch das Wissen, wo man die Bombe verstecken sollte, da sie so weit eh nicht kommen!

TRISTAN HORBER, PER E-MAIL

Dass ausgebuffte **Counter-Strike**-Profis ihre Geheimnisse exklusiv für sich behalten möchten, ist verständlich. Allerdings ist es Sinn und Zweck einer Tipps& Tricks-Rubrik, auch weniger erfahrenen Spielern hilfreiche Kniffe zu verraten, die ihnen das (Über-) Leben leichter machen. Und wie du in deinem Brief schon sehr richtig schreibst: Ohne exzessives Training und hohe Präzision beim Schießen nützen auch die besten Tipps nichts.

Das Aus für die Wing-Commander-Saga?

*Ich bin ein großer **Wing-Commander**-Fan, der sich schon lange mit keinen Vampires, Shrikes oder Piranhas mehr durch den Weltraum geballert hat. Und ich frage mich, wo denn endlich der offizielle Nachfolger von **Wing Commander Prophecy** bleibt?*

ROLAND N., PER E-MAIL

Die **Wing Commander**-Lizenz liegt nach wie vor bei Origin, allerdings sind keine Fortsetzungen geplant. **Wing Commander**-Erfinder Chris Roberts hat nach seinem glücklosen Leinwand-Abenteuer offenbar keine Lust mehr auf Katzenstreu und konzentriert sich auf die Fertigstellung des Riesenprojektes **Freelancer**. Sein **Starlancer** (erschienen im Sommer 2000) konnte jedenfalls nicht ganz an die Qualität der **Wing Commander**-Folgen anschließen. Als viel versprechende Alternative empfehlen wir einen Blick auf **I-War 2**, das in diesem Jahr erscheint und die Tradition der legendären Serie fortsetzen könnte.



ZIELSICHER Auch trotz noch so umfangreicher Tipps gilt für Counter-Strike-Einsteiger: Üben, üben, üben!



HAUDEGEN Dieses muntere Trio (Kate, Cooper, Sam) bildet gerade mal die Hälfte des Desperados-Line-ups.

Desperados

*Bei eurer ersten Preview war ich noch skeptisch, doch der **Desperados**-Artikel in der aktuellen Ausgabe hat mich dann völlig überzeugt: Das scheint ja ein richtiger Hammer zu werden!*

CHRISTIAN MÜLLER, WIEN

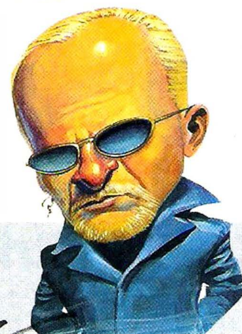
Wenn Sie **Desperados – Wanted Dead Or Alive** selbst auf Ihrem eigenen Rechner ausprobieren wollen, empfehlen wir Ihnen die spielbare Demo-Version, die es in diesem Monat exklusiv bei PC Games gibt. Einen ausführlichen Test des spannenden Western-Epos' aus dem Hause Infogrames lesen Sie aller Voraussicht nach in der nächsten Ausgabe.

Video-Fragen

Mit welchen Programmen kann ich die Videos auf der Video-CD-ROM abspielen? Und wo krieg ich diese Programme her?

ROYA SHABANKARIAN, PER E-MAIL

Die Videoreportagen können unter anderem mit dem Windows Media Player betrachtet werden, der standardmäßig mit jedem Microsoft-Betriebssystem ausgeliefert wird.



ROSSIS RUMPELKAMMER

Die Menschheit kann in zwei Gruppen unterteilt werden. Ich rede diesmal jedoch nicht von Männern und Frauen – das Thema wäre geeigneter, eine Bibliothek zu füllen als meine Kolumne –, sondern ich meine einen fast ebenso gravierenden Unterschied. **Wir unterscheiden uns nämlich als Kaffee- und Teetrinker.** Ich bin der Meinung, die Bestellung des Heißgetränkes sagt mehr über einen Menschen aus als ein Persönlichkeitsprofil.

Die ganze Wahrheit über Teetrinker erfahrt ihr im Kasten auf Seite 215.

Silvester

Servus Rainer,

was hast du denn gegen Silvester? Manche Leute haben eben das Bedürfnis, ihre Erinnerungen im Alkohol zu ertränken. Die anderen machen das halt zur Auflockerung der Stimmung. Willst du etwa behaupten, dass du das nicht tust? Dann hätte ich noch zwei Fragen:
1. Wann kommt denn Team Fortress 2 raus?
2. Was spielst du denn in deiner Freizeit?

ANDRE

Was ich gegen Silvester habe, ist schnell erklärt: Ich kann diese Feste mit verordneter Heiterkeit, vor allem in Verbindung mit traditionellem Abschädeln, nun mal nicht leiden. Deswegen habe ich noch lange nichts gegen einen guten Schluck mit guten Freunden. Auch wenn man zweimal schluckt, ist noch nichts dagegen einzuwenden. Wenn es aber – wie zu Silvester und anderen Unglücken – zum Ritus verkommt und landesweit die Luft von abgestorbenen Gehirnzellen durchsetzt ist, finde ich das in keiner Weise mehr prickelnd.

Zu Frage Nr. 1: keinen Schimmer! Von einem genauen Datum ist bisher noch nicht mal etwas per Gerücht bekannt. Frage 2: Privat bevorzuge ich Echtzeitstrategie à la **Age of Empires**, **Cossacks** oder **Desperados**.

Krachmacher

Hi Rainer

Ich bin ein großer Fan von RR und freu mich jedes Mal darauf, die Leserbriefe durchzulesen. Was ich allerdings merde (französisch!) finde, sind Motorräder. Diese riesigen, stinkenden Krachmacher, die nur dazu dienen, möglichst stark die Natur zu verseuchen und die armen Tierchen zu erschrecken. Also, Herr R., ich hoffe, dass Sie bald Ihr Hobby wechseln und Sie mir auf diese Mail antworten und diese auch in der PCG abdrucken, um auch andere Biker zu überzeugen, das Motorrad stehen zu lassen. Das ist besser für die Natur. Angenommen, mal rein theoretisch, diese Mail wird in der PCG abgedruckt, habe ich dann die Möglichkeit, eine Antwort-Mail zu schreiben?

LE ACOCS

So sehr ich die Multilingualität bewundere – ich komme dennoch nicht umhin, den Inhalt deiner Mail unter die Rubrik „unausgegorenes, langweiliges Geschreibsel" einzuordnen. Die Überlegung, dass Motorräder auch dazu dienen können, Menschen in die Arbeit zu befördern und somit mithelfen, die Umwelt zu schützen, indem sie weniger Benzin als ein Pkw verbrauchen, die raren Parkplätze nicht verstopfen und die Staus nicht länger machen, ist an dir spurlos vorübergegangen – wie so vieles in deinem Leben. Die Lärmbelästigung durch ein Motorrad wird durch den Einsatz von Subwoofern in Golf GTIs auch sehr relativiert. Natürlich kannst du mir gerne eine Antwort mailen. Dies hier ist das gute alte Ping-Pong-Spielchen. Ihr macht Ping, ich mache Pong, woraufhin ihr wieder Ping macht. Jedoch solltest du dir dein Ping etwas reiflicher überlegen und gezielter platzieren, um nicht von meinem Pong vom Platz gefegt zu werden oder damit ich das Spielfeld nicht mangels Herausforderung verlasse.

Sprachlich

Servus RR,

ich hab mal 'ne Anregung für die ganze Spiele-Industrie. Wie wäre es, wenn man bei der Sprachausgabe von Spielen auch Dialekte berücksichtigt? Also wenn es quasi für jedes Bundesland eine eigene Sprachausgabe geben würde oder man sich so etwas zumindest im Internet downloaden könnte?

MFG GERHARD

Jetzt hast du mich aber wirklich erschreckt. Ich will dich ja in deinen kreativen Höhenflügen nicht bremsen, aber findest du die Idee auch noch gut, wenn du ausgeschlafen bist? Wenn mein treuer Held aus **Diablo 2** plötzlich in sächsischer Mundart zu kommunizieren beginnt, müsste ich mir ernsthafte Sorgen um den makellosen Zustand der Tapete hinter meinem Schreibtisch machen. Hast du schon mal überlegt, wie viele Mundarten alleine in Deutschland gesprochen werden? Dabei wurden regional auftretende Sprachfehler, wie sie zum Beispiel in der Oberpfalz anzutreffen sind, noch gar nicht berücksichtigt!

Quantentechnik

Hi Rossi,

ich bin großer Fan der PC Games und deiner Rubrik! Und ich wollte dich nur mal fragen, ob du weißt, was es mit PCs auf sich hat, die auf Quantenbasis laufen? Es soll ja bereits erste Prototy-

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

pen geben, die in zehn Jahren erscheinen sollen. Mit denen wäre auch ein Holodeck möglich! Ich hoffe, ich kann deine Meinung darüber bald lesen!

WOLFGANG

„Ich hasse die Realität, aber ich bin mir im Klaren darüber, dass sie der einzige Ort ist, an dem man ein vernünftiges Steak bekommt" – um mal wieder an einen Spruch zu erinnern, den ich vor langer Zeit geklaut habe (von Groucho Marx). Ich habe keinen Schimmer, in welchem abgespaceten Wissenschaftsmagazin du das gesehen hast, aber Computer auf Quantenbasis werden bisher nur von Vulkaniern benutzt. Und das wird sich in absehbarer Zeit auch nicht ändern.

Kostenfrage

Hallo RR,

Wolfgang, der in der letzten Ausgabe an PC Games geschrieben, hat vollkommen Recht, dass die richtig guten Demos nur auf der DVD vorhanden sind. Man könnte doch auf einer dritten CD die restlichen Demos und Videos unterbringen und somit auch die CD-Laufwerksbesitzer unter den PC-Games-Lesern zufrieden stellen.

MARKUS

So bestechend einfach, wie deine Lösung bei einer oberflächlichen Betrachtung auch sein mag, spätestens auf den zweiten Blick sehe ich dunkle Gewitterwolken aufziehen, welche sich in Form unserer Finanzabteilung über uns zusammenbrauen. Natürlich könnten wir jetzt eine dritte und vierte CD beilegen – technisch kein Problem. Aber mein Vermieter hätte ein Problem damit! Wenn die Erstellung des Heftes nämlich so viel kostet, dass sich der Verlag mein gehalt – wie immer absichtlich klein geschrieben – nicht mehr leisten kann. (Liebes Lektorat, hierbei handelt es sich keineswegs, wie von euch in der letzten Ausgabe so überaus herzlos unterstellt wurde, um einen „billigen Gag", sondern um eine langjährige Tradition auf diesen Seiten. Aber jemandem, der durch die Untiefen der Rechtschreibreform gegangen ist, sollte ich besser nichts von Traditionen erzählen, um ihn nicht unnötig zu verwirren.)

Analytisch

Hallo Rainer,

das Lob spare ich mir, denn du kürzt es ja sowieso. Außerdem beschäftigt mich ganz was anderes. Ich habe heute meine abonnierte PC Games bekommen. Natürlich wollte ich gleich mal die Demo von Oni anspielen. Das war aber unmöglich! Ich bekam einfach die CD nicht raus! Aber als Informatikstudent lernt man ja, analytisch vorzugehen. Nach 13 Minuten und 17 Sekunden war das Problem erkannt: Die CD war an einer Seite um 90 Grad abgewinkelt und fest in den Einband eingeleimt. Anscheinend war sie vor dem Binden aus der Tasche gerutscht. Mit dem Brecheisen bekam ich die CD dann aber doch noch frei. Also ins Laufwerk damit und los! Was dann passierte, kann ich mir nicht erklären: Der Rechner fing an, wild umherzuspringen und fiel schließlich um. Liegt das vielleicht an der eckigen CD? In der Bedienungsanleitung steht nichts über eckige CDs. Ich hätte gerne ein Bild der Disk eingescannt, aber als der Rechner umfiel, ist der LPT-Port abgerissen. Nun meine Frage: Kann ich mein Laufwerk und den LPT-Anschluss auch einschicken und umtauschen?

MARCUS

Ich möchte an dieser Stelle nichts gegen deinen Studiengang sagen, aber etwas ins Grübeln bin ich dennoch gekommen. Wenn du das „analytisches Vorgehen" nennst, mache ich mir ernsthafte Sorgen über die Art und Weise, wie von Nichtakademikern, Grobmotorikern und Menschen, die ihren Lebensunterhalt mit körperlicher Arbeit verdienen, mit unseren CDs umgegangen wird. Mit der Gartenschere aus dem Heft geschnitten und (weil ja somit zwei Hälften die Verwendung erheblich erschweren) mittels Superkleber auf der Schublade des Laufwerks fixiert?

Ganz abgesehen davon, dass unter Umständen die Lesbarkeit des Datenträgers nicht voll und ganz gegeben sein könnte, sind leichtere Probleme beim Wechseln des Datenträgers so nicht auszuschließen. Auch andere Methoden der gewaltsamen Entfernung der CD aus dem Heft führen in jedem Fall zu einer Art Puzzle, welches der Lesbarkeit in höchsten Maße abträglich ist. Leider muss ich dir mitteilen, dass wir keinerlei Haftung übernehmen, wenn dem Gebrauch unserer CD der Gebrauch von Werkzeug vorausgegangen ist. Im Idealfall stellst du mit einem Blick die eingeschränkte Verwendbarkeit fest, schickst uns kurz den Garantiecoupon (Ausfüllen und ein Absender würden uns die Arbeit arg erleichtern) und hast schon sehr bald eine makellose CD in Händen.

RAINERS EINSICHTEN
Rainer Rosshirt

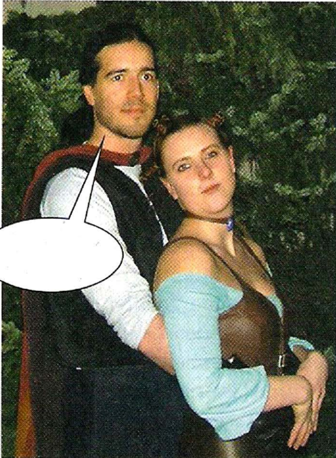


Nichtraucher und Nicht-Kaffeetrinker zählen nicht zu Rossis Freunden. Was denken Sie? Stimmen Sie ihm zu oder wollen Sie ihm Beleidigungen an den Kopf werfen?

Ist euch noch nie aufgefallen, dass Tee meistens dort serviert wird, wo man nicht davorflüchten kann? Krankenhäuser, Justizvollzugsanstalten, Schullandheime und England sind typische Tee-Lokalitäten. Teetrinker sitzen im handgeklöppelten Rentierpullover in miefigen Zimmern mit Holzdecken, wo man seine Schuhe ausziehen und auf dem Fußboden sitzen muss und vergilbte Wandposter von Indianerhäuptlingen anstarrt. Sie können sich immer nur darauf konzentrieren, ihren Teebeutel auszuwringen und mit erstarrter Marmor-Miene ungerührt den Kandis klumpig zu quirlen. Gelegentlich laufen sie nervös aus dem Zimmer, um in abgebeizten Oma-Küchenschränken zwischen rostigen Tee-Eiern und verbeulten Blechsieben nach Tröpfchenfängern und Stövchenkerzen zu fahnden. Den größten Teil ihres Lebens verbringen sie mit Suchen, den Rest mit Umrühren; da bleibt kein Platz mehr für Freundschaften. Teetrinker sind trübsinnige Zeitgenossen mit desolaten Themen-Arsenalen, die überall das Fenster aufreißen, das Gesundheitsministerium zitieren, Krebsraten runterbeten und rauchende Besucher auf den Balkon verbannen. Die meisten Raucher sterben nicht an Krebs, sondern erfrieren auf Balkonen! Gute Freunde sind immer Raucher. Nichtraucher dagegen bleiben Nicht-Freunde und gehören in ein kaltes, zugiges Zimmer gesperrt, umgeben von Naturhölzern, wie man sie nur bei Ikea findet, und Flickenteppichen aus der Wolle von glücklichen Schafen. Zusammen mit Teetrinkern. Da können sie stundenlang die Fenster aufreißen, Tröpfchenfänger tauschen, über Strickmuster philosophieren, Mutter Natur bedauern und sich gegenseitig bitten, nicht zu rauchen.

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats März?



ARM DRAN Für ein Foto-Shooting organisierte Sunflowers zwei Technomage-Models.

Aus dem nordrhein-westfälischen Pulheim kommt Februar-Sieger Christian Weiland, der Infogrames-Pressesprecher Michael Bratsch die Schnappschuss-Worte des Monats in den Mund legte. Auch in diesem Monat haben Sie wieder die Chance auf Ruhm, Ehre und ein dickes Spielepaket – also nichts wie ausgedacht und mitgemacht!

Gewinn-Hotline: 0190-08 58 69 (DM 1,21/Minute)
Anschrift: COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss
Roonstraße 21
D-90429 Nürnberg
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de
Website: www.pcgames.de

Teilnahmeschluss: 17. März 2001. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



MITBRINGSEL Offenbar ist im Container mehr passiert, als RTL den Big-Brother-Zuschauern in den Zusammenfassungen verraten hat.

Am 04. April erscheint die PC Games 5/2001

Desperados

Wenige Tage nach Redaktionsschluss der Ausgabe 03/01 stand fest: Das Western-Taktikspiel **Desperados** (Exklusiv-Demo auf der aktuellen Heft-CD/-DVD) verschiebt sich aus Feintuning-Gründen auf „nach Ostern“. Der Mega-Test folgt damit in PC Games 05/01.

Gamestock

Mitte März 2001 ist es wieder so weit: Auf der Hausmesse Gamestock zeigt Microsoft all seine Spiele-Neuheiten – vom potenziellen **Diablo 2**-Killer **Dungeon Siege** bis hin zu **Halo**. Außerdem werden News rund um die Xbox erwartet.

Black & White

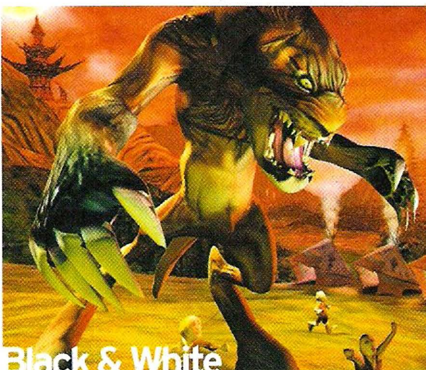
Drei Dinge sollten Sie sich im April nicht entgehen lassen: Jemanden in den selbigen zu schicken (Stichtag: 01.04.), **Black & White** (06.04.) und das zugehörige Special in PC Games (04.04.). Highlight Nummer 1: der Langzeittest. Während Sie diese Zeilen lesen, päppeln die Redakteure weiter ihre Haustiere auf – aus anfangs possierlichen Äffchen wurden mittlerweile riesige King Kongs. Und für das prächtige Gedeihen unserer Riesenkühe ist weniger Rinder- als vielmehr Lionheads Render-Wahnsinn verantwortlich. Pünktlich zum Verkaufsstart von **Black & White** am 6. April 2001 liefert Ihnen die Tipps&Tricks-Abteilung von PC Games seitenweise Profi-Kniffe und tolle Anregungen, was Sie in **Black & White** so alles ausprobieren sollten. Ein großer Tuning-Leitfaden mit praxiserprobten Tipps für PCs aller Leistungsklassen rundet die Berichterstattung ab. Freuen Sie sich schon jetzt auf **Black & White** total!

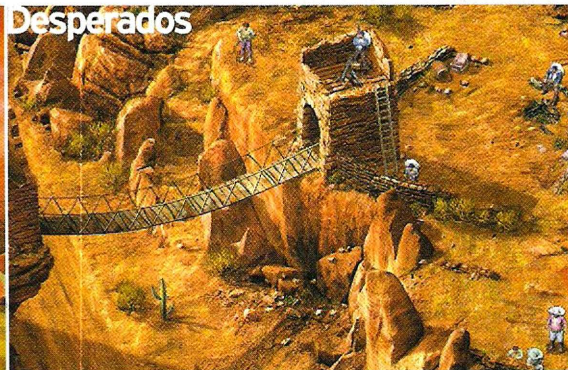
Tipps & Tricks

Unsere Experten zeigen Ihnen, wie Sie den Wilden Westen von **Desperados** unsicher machen, verraten geheime Tricks zu **Siedler 4** und zeigen Ihnen mögliche Wege durch das Rollenspiel-Epos **Gothic**. Außerdem bieten wir Ihnen natürlich wieder nützliche Kurztipps.

Tropico

Zuckerrohr und Peitsche – so lautet das Motto des originellen Aufbauspiels **Tropico**, das von den **Railroad Tycoon 2**-Machern stammt. Was in Ihrer Bananenrepublik so alles passieren kann, steht im großen **Tropico**-Intensivtest.

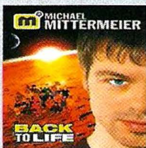






DIE WAFFEN EINER FRAU





Comedy-Superstar Michael Mittermeier schreibt exklusiv für PC Games. Seit dem Riesenerfolg seines Programms **Zapped! Ein TV-Junkie knallt durch** ist er Dauergast in Sendungen wie **7 Tage - 7 Köpfe** oder **Quatsch Comedy Club**. Seine neueste CD **Back to Life** schoss bis auf Platz 2 der Charts, seine Tournee-Auftritte sind lange im Voraus ausverkauft. Aktuellelnformationen über Michael Mittermeier finden Sie unter www.mittermeier.de.

Hallo Zielgruppe!

Die Waffen einer Frau waren früher einmal leise, indirekte, aber wirksame Methoden, um Männer zu Taten wie Drachen töten, Krieg gewinnen oder Müll raustragen zu bewegen. Die traditionell wirksamsten Waffen einer Frau waren Charme, Lächeln und Körbchengröße D, wobei Blondinen meistens Heimvorteil hatten. Dann kam die Emanzipation, Fachleute hießen Fachfrauen, Metzger wurden zu Fleischwarenfachverkäuferinnen und zum bewährten Waffenarsenal kam die Quotenregelung, die Frauenbeauftragte und ... dann kam Lara und alles wurde anders.

Sie sprengte alle Normen, alle Gebäude und alle Körbchengrößen. Und sie revolutionierte die Waffengeschichte. So versteht man heute unter den Waffen einer Frau auch eine Uzi oder zwei Wummen im Halfter zusätzlich zum kurzen Schwarzen und zum Tarn-Olivgrünen. Hinzugekommen ist außerdem ein gezielter Sidekick ins Eingemachte, besonders in U-Bahnen und Pausenhöfen. Und mittlerweile ist Lara ja auch nicht mehr allein. Aus der Flut von militanten Mördermädeln möchte ich eine hervorheben, die sich ebenfalls einer der ältesten männlichen Domänen angenommen hat: dem Drachentöten. Natürlich rede ich von Rynn aus **Drakan**. Sie hat ja auch echte Ähnlichkeit mit Lara. Etwas weniger üppig, aber ich kann mir vorstellen, dass Schwertkampf und Silikon nicht sonderlich harmonieren. Wahrscheinlich würde es auch beim Drachenreiten stören.

Wär das nicht schön, so ein eigener Drache im echten Leben. Außer für Briefträger oder Zeugen Jehovas („Fass, Arokh!"). Allein wegen der Parkplatzsuche. Oder zum Angeben: „Soll ich dir mal mein Feuerzeug zeigen?" Auch in diesen dunklen Zeiten von BSE wär doch ein Drache echt praktisch. Er könnte die Rinder bis auf die Risikoteile futtern – und die dann gleich verbrennen. Was soll man ihm auch sonst geben? Frolic mit ganzen Monsterstücken oder Cesar, das Verwöhnfrühstück in sieben Geschmacksrichtungen für den anspruchsvollen Langhaardrachen? Auf jeden Fall wäre ein Drache ein Stück Sicherheit. Also wenn ich eine Tochter hätte, ich würde ihr einen kaufen oder aus dem Tierheim holen. Apropos Tierheim, es ist natürlich nicht gut, junge Drachen an Autobahnraststätten anzuleinen, schon wegen der angeschlossenen Tankstellen. So ein Tier ist doch recht feurig.

Womit wir wieder bei Lara wären. Oder Rynn in die Kartoffeln, raus aus die Kartoffeln. Dazu wollte ich nämlich noch sagen, dass ich Rynn für fortschrittlicher halte, obwohl sie nicht mal annähernd halbautomatische Waffen benutzt. Nein, wegen der Steuerung. Ich glaube, **Tomb Raider** irrt sich, wenn es glaubt, man könnte eine Frau mit drei Fingern und drei Knöpfen steuern. Da ist die Freiheit mit der Maus (der Computermaus) doch wesentlich größer, lässt unberechenbarere Aktionen zu. Und plötzliche, verwirrende Aktionen können scharfe Waffen sein. Ob Drachen oder Mördermädel.

In diesem Sinne
Euer Michl